La storia dei Videogiochi

RETRO MAGAZINE ©

[RECENSIONI]

Final Fantasy IX
Chrono Trigger
BioShock
Panzer Dragoon II Zwei
Metal Gear 2: Solid Snake

[SPECIALE]

Machine History
Apple Bandai Pippin

SHENMUE

La grande muraglia cinese dei videogiochi

Settembre 2012 - Numero 8 - Rivista gratuita pubblicata su www.retrogaminghistory.com

in questonumero 8

RHM
Retrogaming History Magazine

DIRETTORE RESPONSABILE

Sandro “Sunstoppable” Prete

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Francesco “Snake” Prete

REDAZIONE:

Andrea “Lerry” Monti
Alessio “AlextheLioNet” Bianchi
Arblu
Cthulhu
Daniele “PukkaNaraku” Puca
Dario “Dariolino78” Lanzetti
Fabio “Karka” Basso
Fabio “Super Fabio Bros” D’Anna
Federico “Trekili” Grillo
Federico “Boyakki” Tiraboschi
Gianluca “musehead” Santilio
Giovanni “Heclegar” Pedditzi
Giuseppe “Epikall” Di Lauro
Igor “igorstellar” Maggiorelli
Luca “Ikaris” Boldini
Luca “lukezab” Zabeo
Marco “MacDLSA” Marabelli
Maurizio “Amy-Mor” Tirone
Paolo “Big_Paul86” Richetti
Pietrangelo “P.Min.” Minelli
Sergio “Ethan” Somai
Simone “Simo21” Peila
Stefano “Nembulus” Torriani

HANNO COLLABORATO:

Alberto “Mormegil Darkblade” Alamia
Alberto “Bert” Fin
Alessandro “Sanderrecord” T
Alex “Striderhiryu” Bianchini
Andrea “AgtPunk” O.
Angela “Phoebe” Muraglia
Carlo “jfruscian” Di Toma
Clario G.
Cristian B.
Domenico “Mimtendo” M.
Emanuele “HaZYeL” Martarelli
Emiliano “MasterGen” Valori
Fabio “rosho” Crivellaro
Fabio “FabMark81” Marchese
Fabrizio “Zic” Vai
Federica “Shady” Agliata
Francesco “Titas” E.
Francesco “FraG Malpelo” Gallo
Francesco “Gekido” Ugga
Gianluca Mazzotta
Giuseppe M.
Ivan “Lordofthunder” B.
Ivan M.
Ivan “Ivan93” Miralli
Jacopo “Ginji” D.
Karim “Yotobi” Musa
Kerin “Super Princess Peach” Verzeni
Luca “Synapsy” C.
Luca “Musky” M.
Luigi “BraunLuis” Marrone
Marco “Spagno” S.
Marco M.
Matteo “Postrale” Cavestro
Nicola “SFCHAMPION” Matteuzzi
Riccardo “Axel” B.
Roberto “R o b” Prete
Roberto “Mr.Green” S.
Simone “Sio03” Capocchi
TommyHommy
Zorkaan

Shenmue 008

Metal Gear 2 024

Final Fantasy IX 026

BioShock 036

Silent Hill Origins 040

Chrono Trigger 046

RECENSIONI

008 Shenmue
011 Sonic Blast
012 Bubsy in: Fractured Furry Tales
014 Silpheed
018 X-Multiply
019 Space Armada
020 Impossible Mission
024 Metal Gear 2: Solid Snake
026 Final Fantasy IX
027 Overdrive
028 Jade Empire
029 The Flintstones
030 Halo 2600
033 Shadowgrounds Survivor
034 Amaurote
036 BioShock
038 Akumajo Dracula X
040 Silent Hill Origins
044 Panzer Dragoon II Zwei
046 Chrono Trigger

RUBRICHE

006 Leggi tutto
048 VideogamesCelebrities
049 RobaStrana!
050 In discarica con Karka
052 MatricoleVideoludiche
053 VideogamesVillains
054 MoviesCorner
055 LostCompanies
056 Missing in Action
057 Le biografie NON autorizzate
058 (dis)Gusto
060 La Macchina del Tempo

SPECIALI

016 MachineHistory
042 rhStudies

Apple Bandai Pippin 016

EDITORIALE

"Rivista si, rivista no..."

Rivista fantasma… ehm… Se non erro, non ho mai scritto l'editoriale per RHM, lasciando sempre l'onere a mio fratello Snake e, considerando l'incipit, forse si capisce il perché. Scherzi a parte, dopo un lungo riposo la rivista più inutile del panorama videoludico moderno (poffarre!) ritorna alla ribalta partendo dalla grafica del settimo numero di "superconsoliana" memoria. RHM 8, però, oltre a contenere una caterva di articoli presi pari pari (ma proprio pari!) da Retrogaming History, si fa carico di lanciare la nuova stagione del sito e un nuovo corso per la rivista stessa. Per RH io e Snake abbiamo in serbo una rinfrescata grafica, piccole novità e, grazie alle donazioni (donate, donate, abbiamo bisogno di voi!), anche la possibilità di poter partecipare ad eventi e fiere, per diffondere il verbo del retrogaming (history) in Italia e nelle galassie più lontane e fare in modo che RH faccia quel passo in più che dopo quasi 5 (cinque!) anni di vita merita di compiere. Ci riusciremo, non ci riusciremo, ai videogiocatori posteri l'ardua sentenza.

Raccontandovi del ritorno di RHM, posso dirvi che la rivista virtuale che avete tra le virtuali mani è il frutto della nostra passione per la carta stampata. Si, perché, se esiste RH è perché anni fa c'erano dei piccoli ragazzi che leggevano e fantasticavano sul lavoro di redattore videoludico che nella mente ingenua di un adolescente era il lavoro più bello del mondo: " Che bello sarebbe fare il redattore! Lavori giocando, ti becchi i videogiochi in anteprima e ti pagano anche!" RH, e la sua proiezione RHM, fanno parte di questo sogno: ora scriviamo noi tutti per una rivista (e per chi se la stampa l'emozione è ancora più forte). Ecco sarebbe stato bello anche essere pagati, ma va bene così! Quello che però mi manca di una rivista è la posta. Ora siamo abituati a leggere e scambiarci idee sui forum e nelle chat, tutto molto bello, ma volete mettere il fascino di una lettera (anche una mail va bene lo stesso) scritta di cuore, polemica, di ringraziamento, di disprezzo? All'epoca di TGM, Consolemania, Super e Mega Console e tante altre, la prima cosa che leggevo era la posta. Ero curioso di sapere il punto di vista di altre persone, della risposta del redattore che si occupava della posta e in generale mi piace il clima da piccolo bar di appassionati che invece di parlare di calcio parla di videogiochi. Ora, tu che sei nato dove c'è sempre il sole… ehm… dicevo, tu che stai leggendo l'editoriale, voi che state leggendo l'editoriale (esageriamo), vogliamo dare un po' di pepe a RHM, renderlo più personale dal solo riproporre le recensioni presenti nel suo fratello maggiore RH? Allora facciamo una prova: scrivetemi una lettera a sandrorgh@gmail.com , fateci i complimenti per la rivista, insultateci, proponete un argomento, commentate le recensioni, quello che volte, se riceveremo tante missive allora apriremo un indirizzo di posta apposta (scusatemi il gioco di parole) e istituiremo "La posta del BarLume", un piccolo e virtuale baretto per videogiocatori dove vi aspetta il vostro fidato Sunstoppable che vi risponderà con il suo charme, la sua pazienza, la sua rissosità (la pernacchia è d'obbligo). Cosa aspettate, prendete carta (l'editor dei testi) e penna (la tastiera) e scrivete e scrivete.

Dopo tutto questo "papiello" (traduzione: lungo discorso) veniamo al gioco di copertina, il mitico Shenmue, che, a meno che non abbiate vissuto su Saturno, conoscono anche i sassi.

Ryo Hazuki è un giovane ragazzo figlio di un grande maestro karateka. Un giorno rientrando a casa, Ryo assiste alla morte del padre per mano di un certo Lan Di che si dimostra essere letale nell'uso delle arti marziali. Preso da sentimenti di vendetta inizia una lunga avventura ricca di magia orientale alla ricerca dell'assassino del padre che lo porterà in giro per il Giappone.

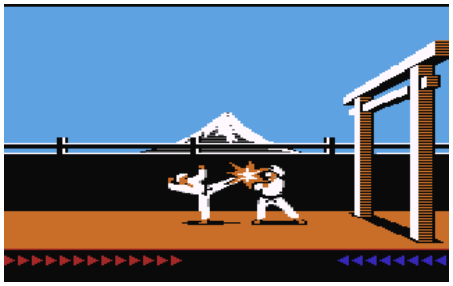
Di Shenmue tutti ne chiedono il terzo capitolo, tutti sembrano aver terminato i primi due episodi, tutti a gridare "al capolavoro" (io sono il primo), ma è stato un flop commerciale, uno dei motivi del fallimento di Sega e ha contribuito a far scomparire il geniaccio di Suzuki. Il gioco del mistero. Leggetevi la recensione ad opera di Snake. Per il resto buona lettura e lunga vita al retrogaming!

Un virtual saluto

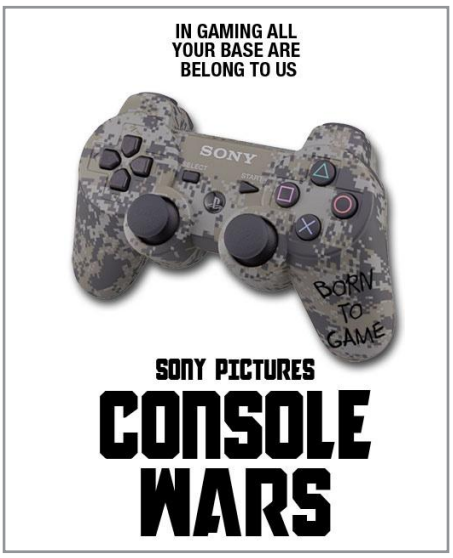
sandro**prete**

Leggitutto
Notizie, curiosità e forse altro...

Karateka: il remake firmato da **Jordan Mechner** sarà rilasciato anche su **iOS** e **Wii U**



Come annunciato nel febbraio scorso dal suo celebre designer **Jordan Mechner**, autore conosciuto principalmente per la serie Prince of Persia, il remake di **Karateka** verrà rilasciato digitalmente entro la fine del 2012 nelle versioni PC, XBox 360, PlayStation 3, iOS e Wii U (l'inclusione di quest'ultimi due porting è stata resa nota solo in questi giorni).
Noto action sviluppato su Apple II nel 1984 e in seguito convertito su Atari 8-bit, Amstrad CPC, Atari 7800, Atari ST, Commodore 64, PC MS-DOS, Nintendo Famicom, ZX Spectrum e Nintendo Game Boy, Karateka è il primo titolo sviluppato dal talentuoso Mechner.



Console Wars in arrivo il film?

Si tratta di 18 domini che girano intorno a **"ConsoleWarmovie.com"** e "**TheConsoleWarmovie.com"**, prefigurando un ipotetico futuro film avente come tema, per l'appunto, la Console War. Le registrazioni, infatti, sono state effettuate dalla casa di produzione televisiva e cinematografica **Sony Pictures** che, dunque, potrebbe aver pianificato la realizzazione di una pellicola sulla falsariga di **Duplicity** (2009) o, magari, nel solco di **The Social Network** (2010).

Di seguito l'elenco dei 18 domini **"Console-Warmovie" & C.:**

console-war.net
console-warmovie.com
console-wars.net
console-warsmovie.com
consolewar-movie.com
consolewar-movie.net
consolewar.net
consolewarmovie.com
consolewars-movie.com
consolewars-movie.net
consolewarsmovie.com
theconsolewar-movie.com
theconsolewar-movie.net
theconsolewar.net
theconsolewarmovie.com
theconsolewars-movie.com
theconsolewars-movie.net
theconsolewarsmovie.com

La serie **Mario Kart** compie **20 anni**

Sviluppato da Nintendo EAD, Super Mario Kart debuttò il 27 Agosto 1992 su Super Famicom per poi sbarcare negli USA il 1° Settembre e in Europa il 21/01/93.
Ebbe così inizio una serie coronata da diversi titoli di successo.

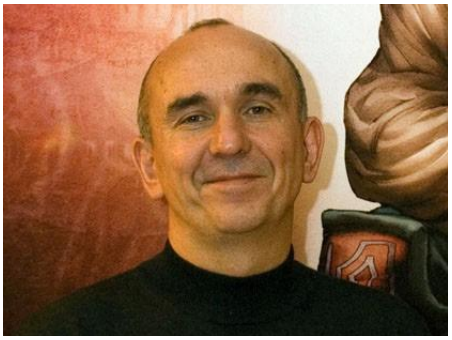
Quest'anno ricorre il 20° anniversario dall'esordio nipponico del capostipite.

Di seguito tutti i titoli della Mario Kart series:

Super Mario Kart (Super Nintendo - Virtual Console - 1992)
Mario Kart 64 (Nintendo 64 - Virtual Console - 1996)
Mario Kart: Super Circuit (Game Boy Advance, 3DS Virtual Console - 2001)
Mario Kart: Double Dash!! (Nintendo GameCube - 2003)
Mario Kart DS (Nintendo DS - 2005)
Mario Kart Arcade GP (Arcade - 2005) - sviluppato in collaborazione con Namco
Mario Kart Arcade GP2 (Arcade - 2007) - sviluppato in collaborazione con Namco
Mario Kart Wii (Wii - 2008)
Mario Kart 7 (Nintendo 3DS - 2011)

Rayman Jungle Run L'uomo-melanzana si traveste da **Sonic**

Rayman Jungle Run, nuovo spin-off per dispositivi **iOS** e **Android**, sarà rilasciato a partire dal **20 Settembre**.
Come si può verificare dalle immagini, in questo nuovo promettente platform bidimensionale avente come protagonista sempre il simpatico uomo-melanzana creato da **Michel Ancel**, ma le dinamiche di gioco questa volta sembrano collocarsi sulla scia di quelle dei **Sonic the Hedgehog** "classici".



GameStop venderà **OUYA?**

Sembra che **GameStop** guardi con un certo interesse al futuro debutto di **OUYA**, la nuova Android-based open-source console, il cui lancio dovrebbe avvenire nel **2013**:

"Saremo parte di ogni lancio di console in futuro [...] Pensiamo che OUYA sia cool. Amiamo l'idea di componenti open source. Tutto quello che abbiamo letto in merito è grandioso."

"Ci saranno giochi sviluppati per quella piattaforma. Quindi vedrete più prodotti open source di quel tipo, e noi saremo certamente coinvolti." (Paul Raines, CEO di GameStop; dichiarazioni rilasciate nel corso di un'intervista a Joystiq).

Mitch Lasky e il **facebook gaming**

Sembra che il **"Facebook gaming"** non renda più come una volta e, di conseguenza, gli sviluppatori stiano progressivamente riducendo gli investimenti legati al noto social network, preferendo puntare maggiormente su browser games e titoli per sistemi mobile.
Questa nuova tendenza è stata sottolineata da **Mitch Lasky** di **Benchmark Capital** che ha evidenziato come i ridotti margini di guadagno abbiano spinto compagnie come **Kabam**, **Kixeye**, **Zynga** e **Crowdstar** ad una graduale "fuga da Facebook":

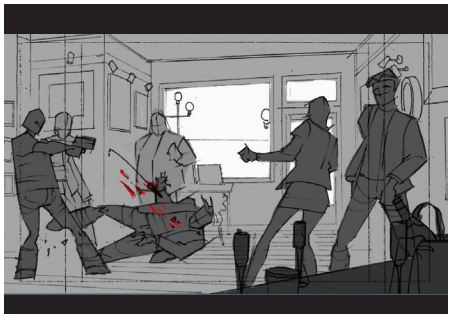
"Facebook è ancora una buona piattaforma per gli sviluppatori indipendenti che vogliono fare soldi con un gioco [...] Tuttavia, le compagnie che aspirano ad allargare il proprio mercato, come Kabam, Kixeye o Zynga, stanno spostandosi in maniera decisa verso i settori mobile e browser. I publisher non sono più convinti dei costi sostenuti per stare su Facebook." (dichiarazioni rilasciate da Mitch Lasky di Benchmark Capital nel corso di un'intervista concessa a LA Times)

Molyneux dice la sua sugli sviluppatori indie

Nel corso della presentazione del suo nuovo **Curiosity: What's Inside the Box**, l'ex **Lionhead** ha rilasciato alcune dichiarazioni piuttosto lusinghiere nei confronti degli sviluppatori indie:

"Stiamo capendo che molti di noi sono come vecchi e decrepiti atleti che hanno bisogno di riconvertirsi, dobbiamo tornare al passato e rimetterci in forma [...] La pesantezza dello sviluppo per console deve essere sostituita dalla sveltezza e dalla leggerezza richiesta dallo sviluppo indie."

"Penso che i nuovi ragazzi, i nuovi indie hanno generalmente molto da insegnare ai developer vecchi, sovrappeso, pesanti, old-school." (Peter Molyneux)



Broken Sword
The Serpent's Curse

Si tratta di un nuova avventura grafica legata alla serie **Broken Sword** e firmata da **Revolution Software**, apprezzato sviluppatore britannico specializzato nel suddetto genere cui si devono, tra gli altri, **Lure of the Temptress** (1992), **Beneath a Steel Sky** (1994), **Broken Sword: The Shadow of the Templars** (1996), **Broken Sword II: The Smoking Mirror** (1997) e **Broken Sword: The Sleeping Dragon** (2003). Per finanziare lo sviluppo di **Broken Sword: The Serpent's Curse**, il team inglese ha aperto una sottoscrizione sul sito **Kickstarter**.
La raccolta fondi punta a 400 mila dollari, obiettivo che dovrà essere raggiunto entro il **22 Settembre**:
Di seguito una breve sinossi di questo nuovo titolo per PC, Mac, iPhone, iPad e Android, il cui rilascio potrebbe avvenire nel primo quarto del 2013:

"Quando un misterioso dipinto viene rubato con una rapina in una galleria di Parigi, George e Nico vengono catapultati insieme nell'indagine. Da Parigi a Londra e oltre, la traccia diventa una gara contro il tempo con le forze oscure provenienti dal passato turbolento dell'Europa svegliate dal loro sonno. Vecchi e nuovi personaggi di Broken Sword saranno incontrati - ma di chi potranno fidarsi George e Nico? Il viaggio nel quale si trovano rivela una cospirazione vecchia quanto la parola scritta, le quali antiche eresie faranno sgorgare ancora una volta sangue innocente."

Rivelato il nuovo **Metal Gear Solid**

Come preannunciato da numerose indiscrezioni, il nuovo capitolo "ufficiale" della MGS series è stato finalmente svelato da **Kojima Productions** in occasione del **Metal Gear 25th Anniversary Event**.

Intitolato **Metal Gear Solid: Ground Zeroes**, questo open world action-adventure multiformato si baserà sul nuovo motore grafico chiamato **Fox Engine**. Per ora sono state annunciale le versioni XBox 360 e PlayStation 3 e il periodo di lancio: seconda metà del **2013**.

Prince of Persia Classic Presto disponibile la versione Android

Prince of Persia Classic, riedizione del classico di **Jordan Mechner** già rilasciata 1° marzo scorso in versione iOS, sarà disponibile dal prossimo **13 Settembre** in un porting per **Android** con le seguenti caratteristiche:

- Diverse modalità di gioco: Normal, Time Attack e Survival;

- Consigli e trucchi all'interno del gioco per non rimanere mai bloccati;

- Funzionalità Revive per non temere mai la morte;
In caso di aiuto potremo attivare una farfalla che guiderà il giocatore verso la strada giusta;

- Controlli adattati e personalizzabili;

- Grafica di alta qualità;

- Condivisione dei progressi di gioco tramite Facebook o Twitter;

- Leaderboard e risultati online attraverso la piattaforma di Papaya Mobile.

Beneath a Steel Sky 2?

L'apprezzatissima avventura grafica **Beneath a Steel Sky** (Amiga / PC MS-DOS - 1994) potrebbe avere un seguito.
Lo ha annunciato **Revolution Software** a seguito del raggiungimento del Kickstarter target (400000 $) previsto per lo sviluppo di **Broken Sword: The Serpent's Curse**.

Dato che tale cifra è stata ottenuta in soli 13 giorni, infatti, lo sviluppatore ha deciso di mettere un'altro seguito in palio: **Beneath a Steel Sky 2**. La condizione per lo sviluppo del suddetto sequel è il raggiungimento di un nuovo obiettivo monetario: **1 milione di dollari**.

"Dove potremmo portarvi dopo aver esaudito le nostre ambizioni? Per molti anni abbiamo voluto scrivere un seguito per la nostra avventura del 1994. Se raggiungeremo questo obiettivo monetario cominceremo a lavorare su questo progetto, così richiesto ed emozionante, e implementeremo 'Easter eggs' in Broken Sword: the Serpent's Curse, offrendo una fugace occhiata di questa futuristica distopia." (dichiarazione rilasciata da un portavoce di **Revolution Software**)

Satoru Iwata pensa che la componente **social** sia ormai obbligatoria

Nel corso di una nuova intervista a **Kotaku**, il presidente di **Nintendo** ha rilasciato alcune dichiarazioni inerenti all'integrazione delle funzionalità social nei videogiochi:

"Siamo in un'epoca in cui persino un'esperienza di gioco single-player può avere una componente social, che è molto importante. Penso che questa componente social sia obbligatoria."

"Quando giocavo a un titolo della serie Mario, era davvero divertente chiacchierare con gli amici e dire cose tipo 'ehi, ho trovato delle monete lì, c'è un posto segreto'. Quell'interazione era grandiosa."

"Internet fornisce naturalmente molta di quella interazione, ma non è stato costruito per quell'intento. Per esempio, Facebook è qualcosa che ti connette socialmente con un sacco di persone diverse, ma questo non garantisce che si tratti di persone interessate ai videogiochi. Sento che dobbiamo costruire una piattaforma come posto per creare rapporti sociali tra persone che sono nella cerchia del gaming."

"È questo il motivo per cui abbiamo pensato a Miiverse." (**Satoru Iwata**)

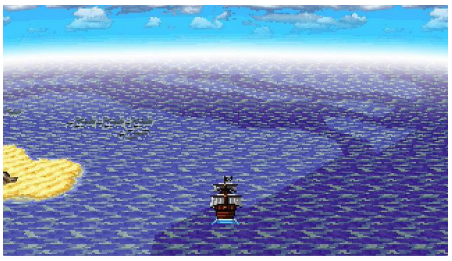
Arcadecraft
Il nuovo manageriale dove si gestirà una sala giochi degli anni ‘80

Sviluppato da **Firebase Industries**, **Arcadecraft** è un curioso manageriale che permetterà di aprire virtualmente una sala giochi con oltre 100 cabinati dei primi anni ‘80. Questo nuovo titolo vi affiderà, per l’appunto, la gestione della sala giochi in un periodo di splendore che, tuttavia, sfocerà in una fase di crisi, per poi tornare a tirare a cavallo tra eighties e nineties.

Previsto per **Xbox Live Indie Games**, **Arcadecraft** è ancora purtroppo orfano di una data di rilascio.

Dragon Fantasy Book II
Il gioco di ruolo “old-school”

Finanziato dal programma **Pub Fund** di **SCEA**, sviluppato da **Muteki Corporation** e previsto per il primo trimestre del 2013 nelle versioni PlayStation 3 e PlayStation Vita, **Dragon Fantasy Book II** è il seguito di **Dragon Fantasy Book**, uscito tempo fa per sistemi iOS. Come potete notare dalle immagini, si tratta di un indie old-school RPG dall’estetica decisamente **“16-bit style”**.



Valve punta su **“occhiali videoludici”** sulla falsariga del **Project Glass** di **Google?**

Valve sembra puntare sui “computer indossabili” e segnatamente su “occhiali videoludici” ispirati ai **Google Glasses**. Lo ha anticipato ieri il **New York Times** con un articolo che non ha mancato di fornire alcuni dettagli sulle novità hardware in cantiere presso la nota etichetta americana:

“Dovunque io guardi, la scena cambia, la battaglia si dipana. Legato alla mia testa ho un macchinario folle: un paio di occhiali che sembrano la versione aggiornata al 22simo secolo di un View-Master. Mi immergono in un mondo virtuale. Mi giro da una parte e vedo zombie pronti a fare uno spuntino con la mia carne. Mi giro dall’altra e mi chiedo quale altro inferno mi stia aspettando.”

“Ora, i dirigenti di Valve pensano di poter avere le mani sulla prossima grande novità nei videogiochi: computer indossabili. Gli occhiali che sto indossando - che ricordano quelli svelati recentemente da Google - possono dischiudere nuove opportunitò di gioco. Questa tecnologia può far perdere i giocatori in una realtà virtuale e, infine, mescolare i giochi con la loro visione del mondo fisico.”

Wii U: svelati probabili prezzi e data di lancio nordamericana

Anche se non si può ancora parlare di notizie ufficiali che, com’è ovvio, dovranno provenire dalla stessa Nintendo, la fonte di queste anticipazioni su prezzi e data di lancio nordamericana del **Wii U** parrebbe comunque piuttosto affidabile, visto che tali informazioni sono state pubblicate sul sito di **VPD** (Video Product Distributors), ovvero la compagnia che rifornisce **Amazon.com** e **Blockbuster**.

Ecco i tre package che, stando a **VDP**, saranno disponibili sul mercato nordamericano a partire dall’11 Novembre (N.B.: i rispettivi contenuti non sono ancora stati specificati):

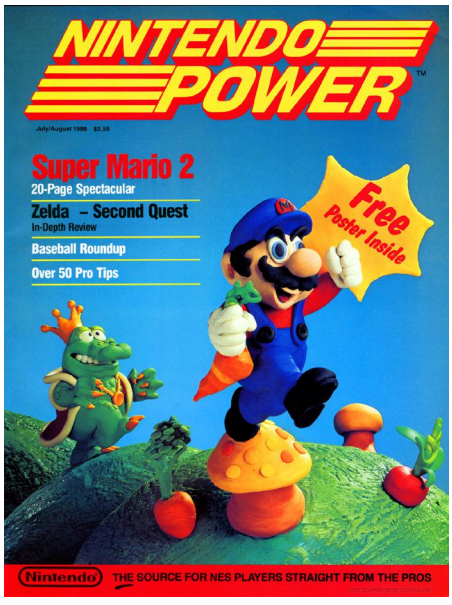
Wii U “modello base”: **249 $** (195 €)
Wii U “bundle X”: **299 $** (235 €)
Wii U “bundle Y”: **349 $** (275 €)

Nintendo Power verso la chiusura

Come già anticipato da insistenti rumor e infine confermato dalla stessa casa giapponese in accordo con l’attuale editore **Future Publishing**, la storica rivista **Nintendo Power** concluderà la sua parabola giornalistico-videoludica con il numero di Dicembre.

Si chiuderà così con la fine del 2012 un ciclo di vita particolarmente lungo che ebbe inizio nel lontano Luglio 1988 (in alto la copertina).

Dopo il numero di Dicembre non si avrà alcuna migrazione sul web della nota rivista che, in ogni caso, dovrebbe poter contare su una “memorable last issue”



SISTEMA **DREAMCAST** ANNO **1999** SVILUPPATORE **SEGA AM2** CASA **SEGA** GENERE **ACTION ADVENTURE**

Shenmue

Descrivere una simile esperienza per me è davvero difficile; Shenmue fa parte di quella rara categoria di videogiochi "unici" che molto difficilmente si dimenticano, non tanto per la storia, fin troppo semplice per alcuni, ma per le emozioni intense quasi reali che riesce a trasmettere.

di francesco**prete**

Il titolo Sega è frutto della sorprendente genialità del maestro Yu Suzuki che ha saputo imprimere tutta la sua inventiva in un importante progetto definito da egli stesso come la Grande Muraglia Cinese dei videogiochi. Inizialmente il gioco venne ideato come un originale RPG ispirato interamente alle vicende dei protagonisti del picchiaduro 3D Virtua Fighter, primo fra tutti Akira Yuki, che avrebbe avuto il ruolo di personaggio principale; l'idea non era poi così assurda, fatto sta che dopo importanti cambiamenti il progetto si tramutò in Shenmue. Tale opera richiese sforzi notevoli sia economici che tecnici, di fatto dal punto di vista grafico lasciava letteralmente senza fiato, era chiaro a tutti che se fosse uscito sarebbe diventato sicuramente il gioco di punta (killer application) per Sega Saturn. In seguito tutto il lavoro però venne spostato sulla prima console a 128bit di casa Sega, questa importante e quantomeno inaspettata decisione venne presa prima di tutto perché il Sega Saturn non vendeva come sperato ma anche per sorprendere al meglio il pubblico che sognava questo imponente progetto sfruttando le enormi potenzialità della nuova console Dreamcast.

Le prime dimostrazioni di quello che era stato battezzato Project Berkley vennero rilasciate in un disco demo presente nella confezione di Virtua Fighter 3:Team Battle per Dreamcast: in pratica si trattava di un video dimostrativo in computer grafica che tralasciava intuire la storia del gioco. Nelle prime fasi di lavoro Yu Suzuki e tutto l'intero reparto di AM 2 R&D#2 avevano in mente di creare un innovativo videogioco ad episodi, ognuno dei quali sarebbe uscito su un singolo cd contenente un importante capitolo della storia, ma dopo qualche tempo Sega decise di cambiare rotta e così per abbreviare consideravolmente i tempi di lavoro, fece dividere il gioco in sole due parti.

Finalmente dopo continui rinvii, nel 1999 viene rilasciata la prima parte di Shenmue, dove vengono narrati gli avvenimenti del primo capitolo ambientato in Giappone e più precisamente nella città di Yokosuka dell'anno 1986. Da qui prenderà il via la drammatica storia di Ryo Hazuki, un coraggioso ragazzo che per sua sfortuna si troverà per caso a dover assistere impotente alla morte del padre avvenuta per mano di un misterioso e potentissimo maestro di arti marziali chiamato Lan Di. Il giorno seguente Ryo si sveglierà con un unico ed irrinunciabile obiettivo: ritrovare il colpevole e vendicarsi della morte del padre.

Il gioco vero e proprio comincia di primo mattino, dopo una tormentata notte, vi sveglierete e sarete pronti ad affrontare una lunga giornata nelle vesti di Ryo. Appena vi sarete alzati dal letto avrete la possibilità di controllare le stanze, i mobiletti, i cassetti e tutti gli oggetti presenti in casa. Prima di uscire di casa, però, sarà meglio controllare l'agenda, uno sguardo all'orologio e saremo pronti per esplorare le stradine quiete di Yokosuka. Spesso parlando alle persone del luogo riuscirete a ricavare indizi utili al vostro intricato caso, alcune di queste persone eviteranno gli argomenti più scottanti ma con un po' di pazienza troverete chi vi saprà veramente aiutare. Il semplice camminare per strada vi darà modo di rilassarvi un po' tra una chiacchierata e l'altra; vi sarà molto utile esaminare attentamente tutte le aree in modo tale da poterci ritornare in seguito per svariati motivi.
Tra le tante originalità, Shenmue incorpora anche il Magic Weather System (Sistema Magico del Tempo), in poche parole si tratta di un sistema in grado di riprodurre con estrema fedeltà le condizioni meteorologiche del luogo e dell'anno in cui è ambientato il gioco. Durante tutto il giorno potremmo assistere a degli imprevedibili cambiamenti di tempo, con diverse condizioni metereologiche generate casualmente che variano dal sereno alla pioggia, dalla neve al nuvoloso e così via.

Yu Suzuki ha più volte fatto notare l'enorme mole di particolari e sfaccettature presenti nel gioco e di come la pazienza e la curiosità siano il punto fondamentale per vivere questa esperienza nel migliore dei modi. Ma come possiamo classificare un titolo come Shenmue? "Avventura" risulta piuttosto riduttivo, in realtà il team di sviluppo Sega lo classificò con l'acronimo F.R.E.E. (Full Reactive Eye Entertaiment), letto senza puntini diventa FREE che tradotto significa libero; in pratica ci troviamo di fronte ad un'insolita avventura grafica tutta in terza persona (è comunque possibile visualizzare gli ambienti in prima persona) che ha la particolarità di farvi vivere in un ambiente tridimensionalmente libero e straordinariamente reale in compagnia del vostro alter ego, in questo caso Ryo Hazuki. Ogni giorno vi sveglierete e dovrete organizzare per bene la giornata, ci saranno giorni in cui dovrete lavorare (eh si) per ovvie ragioni di denaro ed altri invece da passare indagando sugli indizi trovati in giro parlando con le persone. Purtroppo come accade nella realtá non sempre i cittadini si dimostrano intenzionati a darci utili risposte, molto spesso vi ritroverete a circolare nelle stesse zone in cerca di un volto nuovo che possa darvi un minimo di speranza per proseguire le indagini. Ma é proprio su questa vita virtuale che Shenmue mostra tutta la sua originalità, infatti ogni persona vive una vita propria che viene gestita da un'eccellente intelligenza artificiale che li guida nelle faccende di tutti i giorni. Vi capiterá di vedere persone uscire di casa, alcune che vanno a fare compere, altre che spazzano fuori casa e cosi via.

Il titolo in questione come avrete capito è un simulatore della realtà e proprio come nella realtà vi capiteranno momenti di stress eccessivo dovuto al troppo lavoro (lavorare in un porto è dura!), non c'è nulla di meglio per liberarsi dalla fatica accumulata di una capatina da You Arcade, la piccola sala giochi nella quale potrete scatenarvi in sfide a colpi di record con i mitici cabinati originali di Hang On e Space Harrier, potrete anche farvi una semplice partitina a freccette, ovviamente per giocare bisogna inserire la monetina. Con i vostri preziosi soldi potrete anche comprare bibite nei distributori automatici, ma anche cibi ed oggetti nei vari negozi di ogni genere e dimensione, oltre a ciò ci saranno anche i famosissimi distributori di palline con la sorpresa (una vera e propria mania!), potrete anche ascoltare musica, acquistare cassette per il vostro walkman (attenzione le pile si consumano). Non mancheranno poi i soliti bulli di strada da cui dovrete difendervi sfruttando tutte le vostre utili conoscenze sulle arti marziali. I combattimenti rispecchiano molto lo stile già adattato da Sega in Virtua Fighter. Ryo in principio sarà provvisto di una lunga lista di tecniche da imparare a memoria se si vuol uscire indenni da zuffe alquanto rischiose. Nel corso della storia avrete la possibilità di affinare e successivamente imparare nuove tecniche (vi consiglio comunque di perdere qualche oretta nella modalità allenamento), l'apprendimento di tali mosse avviene in due modi, il primo attraverso antiche pergamene (Scroll Rolls) nascoste (ce ne sono alcune in vendita in negozi di antiquariato), il secondo modo invece avviene consultando i maestri di arti marziali che incontrerete lungo il cammino.

Un'altra componete innovativa di questo magnifico titolo è rappresentata dai Q.T.E. (Quick Time Events), in parole povere sono eventi rapidi in tempo reale, cioè durante il gioco vi imbatterete in situazioni di diverso livello di importanza in cui potrete cambiare il corso degli eventi semplicemente digitando i tasti giusti al momento giusto; per farvi un esempio capiterà che un pallone stia per finire proprio in testa ad un bambino, in quel preciso momento proprio mentre state camminando apparirà un tasto da digitare, se premerete il tasto giusto bloccherete il pallone, invece se premerete quello sbagliato il bambino verrà colpito e piangerà. Questo interessante sistema è stato elaborato ispirandosi ai classici Laser game degli anni 80, come il famosissimo Dragon's Lair o Space Ace.

Un interessante extra che molti possessori di questo gioco non hanno sfruttato al meglio è rappresentato dal Passport, un disco aggiuntivo con cui potersi collegare ad internet e consultare i file multimediali del gioco come musiche o scene filmate. Inoltre in esso era presente uno spazio chiamato Shenmue World dedicato alla serie che metteva a disposizione diverse possibilità come ad esempio leggere interessanti schede con i dettagli approfonditi sui personaggi e sulla storia. Era anche possibile inserire i propri record raggiunti in sala giochi, oppure scaricarsi icone, wallpaper e altro ancora.

Elencare tutte le cose che potrete fare in questo gioco è veramente impossibile, ma sappiate bene che Shenmue vi farà passare tantissime ore davanti allo schermo; il coinvolgimento che possiede è tale da farvi girovagare per le vie del paese anche senza avere una meta, è un esperienza davvero senza paragoni, non esiste nessun videogioco simile a questo capolavoro targato Sega.
Anche graficamente, lo spettacolo offerto al giocatore è a dir poco sensazionale, al punto tale che ci si sente veramente immersi in un mondo virtuale. Come per magia ogni cosa è riprodotta alla perfezione (o quasi) fin nei minimi particolari. Ogni fiore, ogni albero, ogni casa, ogni oggetto ed ogni animale sarà diverso l'uno dall'altro. Ogni persona poi ha un suo volto, una sua voce ed un suo carattere ben preciso, insomma una vera e propria societá che vive seguendo le regole imposte dai programmatori Sega. Nelle prime ore di gioco vi accorgerete che non esiste nessun videogioco così immersivo.

Le musiche sono un'altro fattore di importanza maniacale per Yu Suzuki ed in questo gioco si nota perfettamente. Pochissimi giochi possono vantare un' intera orchestra che suona brani dallo stile tipicamente orientale, composti dal maestro Yuzo Koshiro, celebre compositore delle musiche di tanti successi come: ActRaiser, Street of Rage, Ys e Sonic the Hedgehog. La qualità dei brani eseguiti é a dir poco eccelsa, senza nulla togliere poi all'ottimo doppiaggio in inglese e a tutto il campionario di effetti sonori di grande qualità presenti.

Nel 2001 in alcune sale cinematografiche giapponesi venne proiettato Shenmue: The Movie. Un "film" di 90 minuti circa composto da scene di intermezzo e sequenze di combattimento giocate da veri esperti. In Europa venne lanciato in formato DVD allegato alla versione per XBox di Shenmue II.

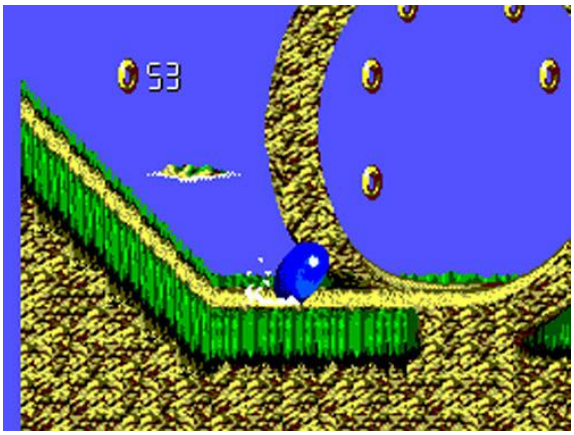
In definitiva Shenmue appartiene ingiustamente a quella rara categoria di giochi considerati capolavori ma che inspiegabilmente diventano veri e propri flop commerciali. Le vendite sono state davvero troppo scarse (1,18 milioni di copie) in confronto ad altre produzioni per Dreamcast e sopratutto al denaro speso da Sega (vi assicuro che non spese poco), ma nonostante tutto esiste ancora una nutrita schiera di appassionati (me compreso) che non vedono l'ora di sapere la fine di questa incredibile avventura che in termini di lavoro svolto dai programmatori rappresenta l'opera più maestosa della storia dei videogiochi.

"Shenmue è l'opera videoludica più imponente di tutta la storia dei videogiochi. Dal primo secondo che ci giocherete fino all'ultimo istante degli interminabili crediti vi renderete conto che questo titolo è riuscito davvero a darvi più di quanto avevate potuto immaginare. Purtroppo è solo la prima parte di una storia che non si sa se avrà mai fine."

Sonic Blast

Ci risiamo: i cattivi dei videogiochi di una volta solitamente vogliono dominare il mondo, i più incontentabili puntano addirittura ad una galassia, oppure rapiscono la ragazza sbagliata; non hanno fantasia

Sonic Blast per la console Sega 8 bit venne commercializzato in Brasile dalla Tec Toy nel 1997, il gioco venne pubblicato anche per Game Gear nel 1996. Era una cartucciona molto capiente: ben 8 Mbit! Sono pochissimi i titoli per Master System che possono vantare così tanta memoria. Anche se il titolo "Sonic Blast" somiglia molto al nome di un avventura di Sonic per Megadrive "Sonic 3D Blast", i due giochi non si somigliano affatto. Se la versione a 16 bit possiede una visuale 3d isometrica, il gioco che vado ad approfondire in questo articolo è un classico platform 2d con scorrmento orizzontale.
Addentriamoci nella trama: un'isola misteriosa è comparsa sulla superficie del mare. Tanto per cambiare, l'artefice di questa "piattafoma galleggiante" è il caro Robotnik che intende servirsene per dominare il mondo (ci risiamo: i cattivi dei videogiochi di una volta solitamente vogliono dominare il mondo, i più incontentabili puntano addirittura ad una galassia, oppure rapiscono la ragazza sbagliata; non hanno fantasia).
Sonic e Knucles capiscono che vi è una sola cosa da fare: Dirigersi verso l'isola e affrontare per l'ennesima volta il Dr. Robotnik che oramai, dopo diverse sconfitte, non fa più paura a nessuno.
Già dalla trama si può intuire qual'è una delle più grosse novità di questo capitolo dell'immensa saga di Sonic, ovvero la possibilità di scegliere tra Sonic e Knucles. I due hanno peculiarità diverse: Sonic ha la possibilità di eseguire un nuovo e apprezzabilissimo doppio salto mentre Knucles può planare e arrampicarsi sui muri. Il giocatore ha quindi la possibilità di scegliere quale personaggio si adatta meglio al proprio stile di gioco.



Per il resto, sul fronte del gameplay, non si hanno novità eclatanti rispetto ai precedenti episodi con livelli che sfoggiano un design inizialmente semplice e poi via via più complesso, piattaforme di ogni tipo, giri della morte, livelli subaquei e quant'altro. Lo scrolling invece ha perso la velocità tipica di un game che utilizza Sonic come personaggio principale. Insomma, non è certo un titolo "lento", tutt'altro, ma qua non sembra di giocare a Sonic, l'impressione che si avverte è piuttosto quella di trovarsi difronte ad un brioso platform tradizionale con qualche piccola variazione. La sensazione di "chi va piano va sano e lontano" diminuisce solamente quando ci si ritrova ai piedi (o alle zampe?) il famoso bonus delle "scarpette della velocità" e purtroppo questo upgrade viene ditribuito con molta parsimonia. Per fare dei paragoni, Sonic Blast "viaggia" molto più piano di Sonic 2 e di Sonic Chaos e, più o meno, alla stessa velocità di Sonic 1 ma con molte meno "scarpette" in giro.
Tutta l'avventura di "Sonic Blast", compresi gli schemi col boss, è costituita da 15 livelli (3 x 5), mettendo in evidenza una, seppur lieve, dimuzione non giustificata rispetto al passato.
Le ambientazioni spaziano da località classiche della serie come la zona iniziale "Green Hill" ad altre meno tipiche come il deserto con relativa piramide.
Come in tutti i platform che vedono il porcospino blu protagonista, anche qui è necessario raccogliere gli smeraldi Chaos. Gli stessi sono racchiusi in specifici livelli bonus che si caratterizzano di una carina visuale pseudo 3D.
La realizzazione tecnica è invece il grande pregio di questo capitolo di Sonic. Guardate le foto alla fine di questa recensione e ve ne accorgete immediatamente! Sembra che la grafica sia prerenderizzata ma non ho trovato articoli su internet che confermassero o smentissero questa mia impressione e quindi non posso assicurarvelo. Certo è del tutto assente un qualsisasi effetto di parallasse ma, ad ogni modo, le schermate sono molto colorate e ricche di dettagli, gli sprite sono grossi e ben animati e su Master System questa è veramente una grafica da mascella sfracellata a terra. Anche il sonoro è tecnicamente ottimo, con la vostra console Sega che ad inizio partita dirà la classica parolina "SSSEEEEGGAAAA", una volta unicamente ad appannaggio del fratellone a 16 bit, ma, personalmente, ho gradito pochissime musichette, la maggior parte di esse sono risultate anonime e poco incisive.
Novità, differenze, comparto tecnico, lentezza. Ok, ma com'è giocare a questo Sonic Blast? Beh, le sensazioni che questa produzione videoludica riesce a dispensare sono senz'altro positive. Console accesa e pad alla mano ci si trova innanzi un platform ben programmato e divertente, certo però che, se ci si aspetta un "Sonic", si rimane inevitabilmente delusi dalla lentezza; meglio approciare la cartuccia senza pretese o quanto meno con le uniche pretese che si avrebbero con un platform qualunque.
Il design dei livelli è ben organizzato ma la difficoltà degli stessi risulta mal distribuita risultando troppo facile inizialmente per poi subire una drastica impennata dalla settima zona in avanti.
Rimanendo in tema "difficoltoso", si nota una diminuzione rispetto ai capitoli che lo hanno preceduto: questo è dovuto in maniera determinante al fatto che quando Sonic o Knucles vengono colpiti non si perdono tutti gli anelli ma solo dieci.
La longevità, pur con "soli" quindici schemi (contro i soliti 18), risulta più che sufficiente e poi si potrebbe voler terminare il gioco con entrambi i protagonisti.
Un gioco programmato con intelligenza e professionalità ma con scarsa attenzione alle caratteristiche tipiche del personaggio principale.

"Un capitolo atipico che associa alcune novità, tra cui una grafica stratosferica ad un gameplay stranamente lento per un gioco di Sonic. Io mi sono divertito molto giocandolo ma ho l'impressione che i puristi di Sonic potrebbero disprezzarlo. A conti fatti è un buon prodotto, poco "sonico" ma molto "piattaformico"

di dariolanzetti

SISTEMA **JAGUAR** ANNO **1994** SVILUPPATORE **IMAGITEC DESIGN** CASA **ATARI** GENERE **PLATFORM**

Bubsy in: Fractured Furry Tales

Costantemente alle prese con i più svariati esemplari di animali antropomorfizzati, questo è l'assurdo destino di un videogiocatore. Poi è normale che l'unico umano standard, magari un banale idraulico baffuto e pancione, abbia più successo degli altri...

di gianlucasantilio

Bubsy, una lince, un perchè. Possiamo affermare senza troppi timori che le mascotte sfigatelle esistono. Zool non fu esattamente la gloria dell'Amiga e della Gremlin, la volpe Titus avrebbe fatto meglio a farsi centrare da qualche cacciatore e Bubsy la lince non era molto meglio. Doveva rappresentare la Accolade, ma puntava addirittura a diventare il simbolo non ufficiale della sua generazione. In effetti, volendo azzardare un giudizio puramente estetico, Bubsy aveva un look accattivante: atletico, simpatico, trendy e davvero ben disegnato. Il progetto di lavoro sembrava quantomai valido, ma il suo debutto su Megadrive e Super Nintendo fu controverso per il contrasto tra il buon reparto tecnico e il discutibile gameplay: le meccaniche di gioco si basavano sull'esplorazione di livelli caratterizzati da una massiccia estensione enfatizzata da portali da oltrepassare per venire trasportati in diverse zone della mappa. Questo aspetto venne fortemente mitigato nel secondo episodio della saga, ma non abbastanza da dissipare tutte le perplessità, così Bubsy continuava ad essere considerato una mascotte di seconda classe.

La (non troppo) lunga strada del declino

Se già non parti bene, per finire male ci vuole un niente e, siccome i mediocri richiamano i mediocri, l'Atari decise di tentare una mossa commerciale discutibile a voler esser buoni, portando sulla sua rampante Jaguar un volto noto, quello della lince Accolade che, per l'occasione, ha delegato lo sviluppo di questa avventura esclusiva di Bubsy agli stessi produttori della console. L'Atari, però, non è che avesse questo fior fiore di sviluppatori alle sue dipendenze, tutt'altro, così, ravanando nelle sue misere tasche, trovò il volenteroso team della Imagitec Design che potremmo chiamare senza titubanze "prezzemolo" per la sua capacità di infilarsi nei progetti più disparati: noti principalmente per la serie di The Humans, si sono occupati anche delle conversioni sempre per Jaguar di Raiden e Pitfall, o di sparatutto 3D come I-War e 2D come Defender 2000. In poche parole, l'Atari li ha infilati ovunque, e pensare che erano tra le squadre più promettenti sul calare degli anni Ottanta... In quanto gruppo poco avvezzo all'azione piattaformica, quante possibilità avevano di combinare qualcosa di buono con una mascotte dal già modesto successo? Mi dispiace anticiparvelo, ma sappiate che il successivo Bubsy 3D firmato Accolade, famoso come uno dei peggiori videogiochi dell'universo, non è meno giocabile di questo...

Storie pelose e fratturate?

Demenzialità e videogiochi possono convivere bene, l'importante è trovare la giusta misura: ci si possono concedere scenari improbabili e divertenti, si possono arruolare character dai poteri comici, architettare situazioni paradossali e cogliere tanti altri vantaggi derivanti dalla totale noncuranza di ciò che può essere definito razionale. E gli svantaggi? Ce ne sono parecchi. Il punto è che se s'intende buttare alla rinfusa un po' di idee strambe, c'è bisogno di un sistema di gioco capace di valorizzarle, elevandole da "stupide" a "cult". Non è per niente facile e non tutti hanno il talento della DMA di Lemmings e della Lucasfilm di Monkey Island. E questo Bubsy è un naufragio, un aborto, un rigurgito, un fallimento, una bestemmia, un insulto e tutto quanto di negativo possiate ancora riuscire a pensare. L'idea è quella di calare la lince nel mondo delle favole più famose della storia, dal mondo di Alice alle ambientazioni di 20.000 Leghe Sotto i Mari, perché... perché? L'immane sforzo della Imagitec ci dice solo questo: perché tali favole sono in pericolo. Di cosa? Chi le minaccia? Come ci finisce Bubsy in questa faccenda? Troppa fatica, erano fin troppo impegnati a capire come funzionassero i platform...

Il salto, questo sconosciuto

Forza, cosa deve avere un gioco di piattaforme per essere degno della categoria? Facile a dirsi, basta qualche piano rialzato ed un tasto per il salto, nulla di più. La routine del salto è una delle più facili da implementare ed esiste da tempo immemore, da quando Jumpman (che poi divenne un noto idraulico) ne aveva bisogno per evitare i barili che lo scimmione Donkey Kong gli lanciava. Nell'abbondante dozzina di anni trascorsi fino all'arrivo di questo Bubsy, com'è possibile che una roba tanto semplice non sia entrata nella zucca di uno sviluppatore intenzionato a realizzare un platform? Che ci crediate o meno, il salto in questo gioco è il vero punto debole. Lo si nota nel momento (piuttosto frequente) in cui si spicca un balzo da una zona in pendenza. Avete presente quando semplicemente camminate per una discesa, ad esempio, e l'avatar acquisisce una certa inerzia che vi lascia proseguire verso il fondo per un po' se vi fermate d'improvviso, idem per le salite dove sarete tirati leggermente verso il basso dalla forza di gravità? Tutto questo non dovrebbe essere presente dopo aver scoccato un balzo, nel momento in cui sarete in aria, vista la mancanza di un appoggio inclinato che influisca sul vostro spostamento, ma se Bubsy

salta mentre è in pendenza tenderà a conservare l'inerzia per aria anche se ci stiamo muovendo in direzioni contrarie. Sappiamo bene che in un videogioco perdoniamo tante "licenze artistiche" sulla fisica, ma questo comportamento dello sprite prinicipale è letteralmente fuori da ogni logica e non fa che mandare per aria buona parte delle vite a nostra disposizione per il comportamento largamente imprevedibile della nostra lince. La cosa più buffa è che questa "feature", chiamiamola così, esiste sin dal primissimo Bubsy, è uno degli aspetti che i giocatori hanno più detestato e nemmeno la Imagitec ha fatto nulla per raddrizzare le cose.

E mica solo il salto

Il difetto appena segnalato condanna Bubsy per Jaguar ad una bocciatura inevitabile. Se le sue colpe si fossero però limitate a questo, avrei potuto raccontarvi di una clamorosa svista che rovina un gioco con i suoi pregi. No. C'è dell'altro. Bubsy inciampa anche sul secondo aspetto più importante per un platform: il level design. Ad inizio articolo vi ho accennato della maggiore pecca del capostipite della saga: la complessità e l'estensione delle mappe, che la Accolade si preoccupò di limitare nel seguito. Alla Imagitec Design da quell'orecchio proprio non devono averci sentito, tant'è che ripropongono le stesse caratteristiche enfatizzandole ancora di più! Evidentemente devono aver creduto che si trattasse di alcuni dei maggiori pregi di quel prodotto, oppure sono voluti rimanere estremamente fedeli al concept originale, fatto sta che hanno approfittato dell'abbondante RAM del Jaguar per scatenarsi con mappe claustrofobiche, ingarbugliate, piene di portali che confondono e disorientano e, giusto per non farsi mancare nulla, hanno ben pensato pure di inserire dei semafori da attivare per sbloccare particolari sezioni. Il risultato è che dopo qualche tentativo clamorosamente fallito di superare il primo stage vi ritroverete perplessi e consapevoli di non potere e non volere vedere la fine del gioco. E meno male, perché non reggereste le piattaforme invisibili degli stage avanzati...

"Un titolo esclusivo per il Jaguar di profonda mediocrità. Il gradevole reparto tecnico, sebbene più consono ad un prodotto indirizzato ai 16-bit, viene umiliato da una tragicomica sfilza di ingenuità nel game design e scelte incomprensibili. I singoli livelli sono eccessivamente frustranti, nonostante il sistema di password permetta di trascinarsi avanti nel gioco, ed il divertimento non decolla praticamente mai, nemmeno dopo una lunga fase di pratica, tradendo l'inesperienza nel genere platform della Imagitec Design. Un brutto videogioco in un guscio tutto sommato accattivante. Su Jaguar si può trovare sicuramente di peggio, ma per demeriti altrui."

Il privilegio del recensore

Occuparsi della critica dei giochi è solo relativamente un piacere. Di fronte ad un prodotto del genere c'è di che impazzire e scegliere di dedicare del tempo libero a questo Bubsy mi ha lasciato a lungo riflettere sul mio modo di vivere il retrogaming. E soprattutto mi ha fatto venire i capelli bianchi. Megaman? Un giochino per poppanti! Volontariamente o involontariamente, questo platform presenta dei passaggi dalla frustrantezza inenarrabile. I comandi non soffrono solo del bug del salto, ma anche di una gommosità (ricercata) che vede la nostra lince rimanere quasi immobile nei primi istanti successivi all'input del pad, come se prendesse della rincorsa per partire. La reattività è un concetto che qui non è affatto contemplato.
Già muovere Bubsy è una sofferenza, già bisogna farlo in livelli dall'orientamento impossibile, allora perché la Imagitec ha anche calcato la mano con un vasto assortimento di pericoli? Premettiamo che per perdere una vita è sufficiente una singola collisione con qualcosa di sbagliato e che, una volta presa la rincorsa, Bubsy si muove velocemente. Detto questo, ricordando anche i problemi di controlli e l'inerzia (in volo o meno), diventa chiaro che giocare per più di qualche secondo senza morire è in buona parte questione di fortuna. Ci sono pericoli "ambientali" come aculei, fuoco o acqua, ed un'abbondante varietà di nemici dislocati secondo un criterio da farabutti, piazzati non per offrire una sfida ma per sottrarre vigliaccamente delle vite al giocatore.
Proseguire nel gioco è snervante perchè la sua difficoltà è disonesta, non è implementata secondo la razionalità convenzionale, risultando un osceno mix di errori umani ed incompetenza spicciola. Perlomeno ci sono le password, intelligentemente fornite al termine di ogni stage, forse aggiunte dopo una bella presa di coscienza sul barbaro game design, come del resto nel primo Bubsy.
I livelli sono in totale quindici e molto estesi, anche se con una buona conoscenza dei loro segreti vi possono rubare anche solo pochi minuti ciascuno, mentre il mal di testa ai primi approcci è garantito al 100%. Sono divisi in cinque mondi, ognuno dei quali presenta un boss in conclusione, ma non aspettatevi lotte epiche perché si riveleranno piuttosto modesti e, paradossalmente, nemmeno troppo ostici.
La curva della difficoltà del gioco è bizzarra: l'impatto dei primi livelli è davvero scoraggiante per la necessità di adattarsi alla filosofia esplorativa e "cattiva" di questo Bubsy e per la rarità dei bonus; clamorosamente, alcuni mondi più avanzati, come quello ispirato ad Alì Babà, sono più lineari e decisamente generosi in fatto di invulnerabilità e vite extra. Potremmo quasi credere che la Imagitec abbia voluto premiare i giocatori più ostinati... ma si tratterà certamente di un caso!

Insospettabili pregi

E' il caso di fare un po' di carezze alla lince dopo tanta cattiveria. Il team di sviluppo, nonostante le atrocità commesse, si è ritrovato con un compito che non rientrava nelle proprie competenze e non deve nemmeno aver avuto tempo sufficiente per un playtesting degno di chiamarsi tale perché alcune sviste non possono spiegarsi diversamente.
Eppure possiamo parlare bene di qualcosa: Bubsy non è certo quello che ci si aspetta da un 32/64 bit, ma nella sua bidimensionalità convinta offre uno scorrimento veloce e sempre fluido, uno strato di parallasse (quasi) in ogni stage ed un uso dei colori abbondante, anche se non sempre si sposa con fondali e sprites molto ispirati. Il comparto audio è persino migliore grazie a musiche scritte con criterio e fantasia che, forse ad eccezione di quella del secondo mondo, sono davvero una gioia da ascoltare. Non è un caso che il composer, Alastair Lindsay, abbia fatto carriera e che oggi lavori alle dipendenze della Sony per la quale ha contribuito alla soundtrack di Killzone 2 e Heavy Rain.
Bubsy, inoltre, prova anche a farfugliare qualcosa all'inizio di ogni livello, ma il più delle volte si fatica ad intuire cosa stia dicendo. Possiamo apprezzare l'impegno, va'.
Fine. Non ci sono altre buone note. Mettiamo il tutto su una bilancia e capiamo che...

SISTEMA **MEGA CD** ANNO **1993** SVILUPPATORE **GAME ARTS** CASA **GAME ARTS** GENERE **SHOOT'EM UP**

Silpheed

Ci risiamo! Non vi si può proprio lasciare soli! Basta distrarsi un attimo che vi ritroviamo incastrati in un'altra guerra interstellare!

Anno 3076. La Terra è dominata dalla ferrea tirannia dell'organizzazione terroristica Zakarte, la cui immensa flotta minaccia anche la libertà di tutte le colonie rimaste. Sola speranza di coloni e terrestri: il potentissimo caccia SA-77 Silpheed. Unico pilota sufficientemente abile e temerario da mettersi ai comandi di questo gioiello della tecnologia e tentare una missione quasi suicida contro le preponderanti forze nemiche: voi.

Silpheed per Mega CD / Sega CD è un 3D rail shooter realizzato nel 1993 da Game Arts. Si tratta di una sorta di remake dell'omonimo titolo uscito nel 1986/88 per NEC PC-8801 e PC DOS, rispettivamente sotto le etichette GA e Sierra / GA.

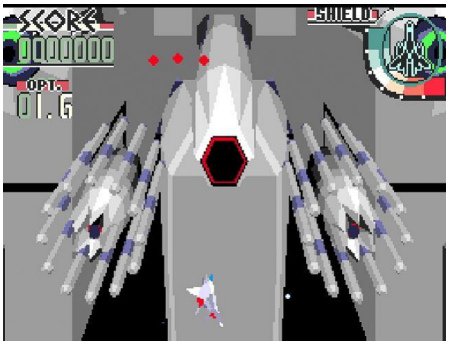
Game Arts è una software house già nota in Giappone negli anni 1985/90 per titoli come Thexder (MSX e PC), Zeliard (PC), Silpheed (PC-8801 e PC DOS), Fire Hawk: Thexder - The Second Contact (MSX2 e PC) e Faria: A World of Mystery and Danger! (NES). In seguito (1992-2005) questo team consolida ed incrementa progressivamente il proprio prestigio su tutti i mercati tramite vg come Alisia Dragoon (MD), Silpheed (MCD) e, in particolar modo, sulla scia del successo conseguito dalle serie Lunar, Grandia e Gungriffon.

Il capostipite di Silpheed MCD è uno shoot 'em up classico che inserisce dinamiche mutuate dai titoli della serie Galaxian / Galaga (Namco, 1979-1987) in un'impostazione "tridimensionale" che trae spunto da un'altra pietra miliare come Gyruss (Konami, 1983). Il primo Silpheed si distingue, fra l'altro, per una certa cura nella realizzazione tecnica ed un approccio grafico piuttosto ambizioso per le potenzialità dei rispettivi hardware. Interessante notare la buona qualità delle musiche e l'intro "cinematografica" in grafica vettoriale wireframe che rappresenta la stessa sequenza del decollo della SA-77 presente nella successiva versione Mega CD.

Nella realizzazione di Silpheed per l'add-on Sega si valorizzano pienamente le potenzialità dell'hardware e la capacità offerta dal supporto ottico senza, peraltro, alterare il gameplay "oldskool" dello shoot 'em up originale.
I programmatori hanno concepito questo sparatutto come uno shooter a scorrimento verticale molto rapido e frenetico, caratterizzato da incessanti attacchi di navicelle in varie formazioni che sfrecciano nello spazio in un intrecciarsi di complesse traiettorie, con annessa pioggia di proiettili nemici provenienti da ogni direzione.
Ci sono numerosi titoli che possono servire da paragone per fornire un'idea del tipo di dinamiche attuate in Silpheed, ma possono considerarsi sufficientemente adatti al parallelo MUSHA Aleste: Full Metal Fighter Ellinor (realizzato dalla Compile per Mega Drive nel 1990) e i classici PC Engine shooters della Hudson Soft, come Gunhed (1989), Super Star Soldier (1990) e Soldier Blade (1991).
Diversamente dai suddetti titoli, Silpheed proietta il piano di gioco standard del vertical 2D shooter in una prospettiva 3D, dove tutti gli elementi sono in ogni caso vincolati a muoversi sul layer suddetto, allontanandosi da punto di vista in ¾ negli spostamenti verso la parte alta dello schermo. Se fin qui non c'è nulla di diverso dai Silpheed per PC-8801 e PC DOS, vediamo, tuttavia, cosa hanno potuto realizzare gli sviluppatori avendo a disposizione un sistema con due CPU Motorola 68000 a 16 bit (il processore dl Mega Drive e quello del suo add-on, modello analogo che, però, vanta una velocità di 12,5 MHz, contro i 7,67 MHz del 68K MD).

La vostra navicella e tutti i nemici che si trovano sul piano ideale sopra descritto sono delineati in una rapida e fluida grafica vettoriale flat shaded. Lo sfondo, nei primi Silpheed privo di qualsiasi elemento grafico diverso dalle classiche "stelle mono-pixel" in stile Gyruss, è popolato da: pianeti in movimento, enormi navi da battaglia, imponenti fortezze spaziali difese da devastanti cannoni laser, pericolosi banchi di asteroidi, furiose battaglie "Macross-style", crateri e picchi lunari visibili in un mozzafiato volo radente, alte montagne e superfici marine in grafica frattale, presidiatissime stazioni

di alessiobianchi



orbitali e, naturalmente, la potentissima quanto gigantesca nave madre di Zakarte.
Silpheed si presenterebbe, dunque, come un titolo interamente realizzato in grafica vettoriale flat shaded. I poligoni, infatti, non delineano tramite semplici modelli solo la vostra SA-77, tutti i nemici di piccole dimensioni che vi attaccano in formazione e vi bersagliano di proiettili e i boss finali (per la verità caratterizzati da "taglie" piuttosto contenute), ma anche tutto il complesso background, densamente "popolato" da elementi grafici ricchi di dettagli e rappresentante situazioni che riecheggiano alcune classiche sequenze già viste nei più famosi sci-fi movies.
Naturalmente tutta questa sbalorditiva "orgia poligonale" lasciava senza fiato i possessori dell'add-on che si ritenevano, a torto, pienamente titolati ad imbastire audaci elucubrazioni sulle "stupefacenti" capacità di calcolo del loro Mega CD. Nel 1993, peraltro, era naturale che un titolo come Silpheed suscitasse una notevole impressione sui videogiocatori. Questi, infatti, non potevano non apprezzarne l'indiscutibile spettacolarità e il coinvolgente taglio cinematografico che non inficiavano minimamente un gameplay frenetico degno dei migliori vertical shooters.
I programmatori di Game Arts, dunque, erano riusciti ad ottenere un risultato davvero eclatante. Come?

"Silpheed è un raffinato manicaretto per veri intenditori amanti degli shoot 'em up oldskool. Gli ingredienti di questo piatto forte della Game Arts potrebbero sembrare eterogenei ad un osservatore frettoloso, ma il risultato finale beneficia di un sorprendente equilibrio tra spettacolarità 3D, già proiettata nel futuro e genuino shooting fun 2D, vibrante omaggio al "vintage shmup gameplay". La realizzazione tecnica di ottimo livello, poi, costituisce un valore aggiunto da sottolineare, giacché i programmatori della Game Arts sono riusciti a valorizzare pienamente le potenzialità hardware del Mega CD, senza sacrificare la giocabilità e il divertimento sull'altare di preziosismi tecnici."

Silpheed è un rail shooter. Vale a dire uno shoot 'em up in cui il veicolo protagonista gode di una libertà di movimento limitata ad un'area ben precisa (e, nel caso del titolo Game Arts, lungo la superficie di un piano ideale proiettato nello spazio), mentre il background segue una direzione obbligata con il punto di vista (potremmo considerarlo una telecamera sospesa) che compie un percorso dal punto A al punto B lungo una sorta di binario ("rail"), effettuando nel frattempo una serie di evoluzioni.

I programmatori hanno scaltramente adottato una grafica poligonale flat shaded per garantire un buon feeling tridimensionale ed una particolare immersività nelle ambientazioni che supportano, enfatizzano e spettacolarizzano l'azione "residente" sul piano dove si trova la vostra navicella. Se tutti gli elementi grafici presenti sul layer che costituisce il "campo da gioco" della SA-77 sono gestiti in real-time da una CPU del sistema Mega Drive + Mega CD, tutto il resto della grafica di Silpheed è costituito da filmati Full Motion Video.
L'utilizzo di poligoni flat shaded precalcolati per tutte le sequenze suddette garantisce una buona integrazione con tutto ciò che si trova sul "piano interattivo" che, entro certi limiti, riesce a simulare l'appartenenza agli ambienti rappresentati nel filmato, grazie anche ad una limitata ma visivamente efficace interattività con questi ultimi. Tale espediente, inoltre, permette un FMV particolarmente nitido (notevole la resa video della "sontuosa" presentazione e delle cut scenes) a causa del ridottissimo numero di colori utilizzati per i backgrounds. Questa povertà cromatica, tipica della grafica vettoriale flat shaded, consente di evitare il fastidioso dithering che, complice la drastica riduzione della profondità di colore imposta dalle specifiche cromatiche dell'add-on, affligge la stragrande maggioranza dei filmati su Mega CD.

La realizzazione tecnica di Silpheed si conferma all'insegna della "mimesi" anche nel comparto audio. Le musiche, firmate dal team Mecano Associates, sono particolarmente epiche e drammatiche e, con pochissime eccezioni, riescono perfettamente ad enfatizzare l'adrenalinica shooting action che caratterizza il titolo Game Arts. L'elemento "imitativo" è riscontrabile in alcune tessiture ritmiche di taglio industrial e, in generale, nel sound "lo-fi electronic" di diverse RedBook CD BGM che mirano a simulare la resa acustica dei numerosi brani "tracked-like" eseguiti sugli 8 canali PCM del Mega CD.
Il ricorso a moduli musicali basati su samples è motivato dall'impossibilità di memorizzare su un unico CD tutti i dati grafici del vg (che, come abbiamo visto, conta numerosissime sequenze FMV) e l'intera soundtrack su traccia. I Mecano Associates, dunque, hanno realizzato una validissima OST suddivisa tra RedBook CD BGM (7 brani) e musiche non diverse da XM modules basate su 8 bit PCM samples.
Gli effetti sonori manifestano due livelli qualitativi ben diversi. Se tutto il comparto acustico riferibile agli FMV background è ottimo grazie alla qualità degli FX campionati (di rilievo i laser, le esplosioni e la concitata voce del secondo pilota), non può dirsi lo stesso per i flebili effetti sintetizzati del "piano interattivo" che rimandano alla resa acustica synth dei chip audio del Mega Drive.

La domanda sorge a questo punto spontanea: tutta questa elaborata alchimia realtime/precalculated rende un buon servizio al gameplay? L'ambizioso 3D rail shooter "ibrido" della Game Arts è uno sparatutto valido che coinvolge, appassiona e diverte senza risentire della "brevità di respiro" che non di rado caratterizza questo genere di giochi?
La risposta è assolutamente affermativa! Silpheed è un ottimo shoot 'em up che coniuga perfettamente delle serratissime dinamiche oldskool ispirate ai più blasonati vertical shmups ad un'ambientazione di notevolissimo impatto scenografico, dove al videogiocatore viene riservato un gran numero di spettacolari colpi di scena.
La longevità è, poi, assicurata dai 12 stage (11 livelli con, a seguire, lo scontro con la nave madre di Zakarte nel 12°), dalla buona varietà di armi, ambienti e situazioni, dallo skill level "Normal Rank" sufficientemente impegnativo (e le opzioni includono anche l"Hard Rank"), dai soli 3 continue disponibili e dalla difficoltà del player medio nel memorizzare tutte le insidie "precalcolate" senza soccombere ugualmente ai velocissimi attacchi "realtime".
I difetti del titolo Game Arts, poi, sono minimi: il fattore prevedibilità in ogni modo insito nell'elemento FMV, qualche stage meno incisivo come azione (controbilanciato da livelli memorabili, come il 2°, il 3° -Star Wars!-, il 4° -mozzafiato!, l'8° -Macross!- e il 9° -suggestivo!-), alcune inadeguatezze del frame rate (la parte finale -in velocità- dello stage 4 e, soprattutto, lo stage 10 con la sua problematica frattale in tempo reale) e alcune sequenze dove l'integrazione realtime/pre-calculated tende a mostrare un po' la corda.

Tirando le somme, ci troviamo davanti ad uno shoot 'em up spettacolare, coinvolgente, immediato e divertentissimo; in definitiva uno dei migliori titoli realizzati per il Mega CD. Non sorprende che, a distanza di 7 anni (2000), la Game Arts e la Treasure ne abbiano realizzato un enhanced remake per Playstation 2: Silpheed: The Lost Planet.

MachineHistory

a cura di: igormaggiorelli

Apple Bandai Pippin

Non è certo tra le più note questa console, frutto della collaborazione tra la Apple e la Bandai. La macchina è conosciuta con diverse varianti del nome che sono: Pippin, Pippin “at mark” oppure Pippin @ o persino solo @ .

La Apple non voleva lanciarsi nel mercato delle console da sola e cercava terzi ai quali concedere la licenza della tecnologia.

Aprendo una parentesi sulla casa di Cupertino di allora, va detto che questa voglia di trovare nuovi mercati è soprattutto figlia della profonda crisi che,da metà anni ‘90 in poi, è preda la Apple che con diversi insuccessi era sul punto di cadere.

Al timone, all’epoca, non vi era Steve Jobs, costretto a lasciare la sua azienda nel 1985, ma dal 1983 al 1993 John Sculley e poi, dal 1993 al 1996, Michael Spindler.

Steve Jobs ritornerà a essere il CEO della Apple solo dal 1997, risollevandola dalla profonda crisi di idee nella quale era caduta la sua azienda con i suoi predecessori.

La Bandai stava cercando di inserirsi nel mondo delle console ma non aveva alcun progetto hardware valido in quel momento e fu per questa ragione che le due aziende si accordarono per lavorare sul progetto.

La Apple per il Pippin baserà il sistema sulla famosa piattaforma Macintosh del 1994/1995.

Al suo interno troviamo il processore PowerPC 603 della Motorola con clock di 66 Mhz: questo famoso RISC è il prodotto di un’altra collaborazione tra IBM e Motorola.

Apriamo una parentesi sul processore in uso sulla Pippin:
esso era stato ideato per il mercato di fascia bassa e fu usato soprattutto da Apple, ma è stato capace di trovare applicazione anche su altre macchine e schede acceleratrici come quelle prodotte per il mondo Amiga e chiamate Phase 5, anche se la CPU era la sua evoluzione chiamata PowerPC 603e con frequenze di clock che variavano tra 160 e 240 Mhz.

Le caratteristiche del processore sono: 1.6 milioni di transistor in 85 mm con architettura a 32 bit con bus dati a 64 (un ibrido); le sue frequenze variavano a seconda della release, e potevano oscillare tra 66,75 o 80 Mhz con una cache di primo livello di 8Kb, ampliata successivamente a 16k, mentre quella di secondo livello non era presente; il consumo di circa 3W con il processore a frequenza di clock di 80 Mhz, mentre la sua tensione di alimentazione era di 3.3 volt.

Questo processore fa parte della seconda generazione dei PowerPC e venne chiamato dalla Apple PowerPC G2.

Purtroppo per il produttore americano, la primissima generazione di questi processori non erano particolarmente brillanti in fatto di prestazioni. Il problema risiedeva nel dover emulare il codice del SO scritto in linguaggio 68000: la prima versione di questo processore aveva un cache L1 di soli 8K che non erano sufficienti per caricare in esso tutto il programma di emulazione, rallentando il Mac. Per questo motivo la cache fu aumentata sino a 16K, per ovviare a questo inconveniente. In ogni caso, solo più tardi, con l’avvento dei PowerPc 603E e PowerPc 603EV, si risolse il problema della velocità di esecuzione del codice in via definitiva.
Più che un vero problema tecnico del processore, quindi, questi rallentamenti sono dovuti al SO System 7.5.2 ancora troppo legato al codice vecchio del 68000.

Anche se vi erano questi problemi la Apple e la Bandai perseguirono nel creare insieme la Pippin.

La console discende direttamente dalla serie Macintosh del ‘93 e ne ripropone tutte le caratteristiche tecniche, compresi i difetti sopra indicati.

Le sue caratteristiche tecniche sono:

- CPU PowerPC 603 a 66 Mhz
- Ram 6MB (espandibile sino a 13)
- Ram video 1 MB condiviso con la Ram
- CD-rom 4x
- modem 14.400 bps
- Rom 4 MB
- 1 Slot PCI
- scheda video con uscita VGA, S-video, uscita composito. Risoluzione 640X480
- Suono stereo a 16 Bit (ingresso e uscita)
- presa stampante
- porte AppleJack
- porta LocalTalk
- SO system 7.5.2

La console fu lanciata in Giappone il 28 Marzo del 1996, mentre in America il primo Settembre del 1996 al costo rispettivamente di ¥ 64,800 e di 599 $.

L'intento principale del duo Bandai/Apple era quello di creare un'unità multimediale con possibilità di connessione rete (modem) ma anche capace di trasformarsi in un computer potente e versatile tramite le sue specifiche periferiche.

Per incentivare l'uso della macchina in internet, la Bandai ideò un servizio dedicato chiamato "Bandai Digital Entertainment Management " al costo di circa 2.000 ¥ /mese, escluse le spese di abbonamento telefonico.

Nonostante queste peculiarità, il Pippin non riuscì a ritagliarsi una fetta di mercato sufficiente. Il motivo è che esso era totalmente dominato da Sega, Nintendo e Sony, ma un'altra fondamentale ragione fu la scarsa offerta nel software.

Anche la pubblicità fu un errore commerciale perché la Bandai mirava a far vedere il Pippin come un Mac/PC a basso costo per internet.

Purtroppo la base, così come veniva venduta, era utilizzabile solo come console, e per renderla effettivamente quello che la Bandai comunicava, e quindi una macchina multimediale reale, era necessario l'acquisto di add-on che facevano lievitare molto il prezzo.

Per darvi un'idea, prendiamo una configurazione base, ed aggiungiamo il necessario per realizzare un modello completo:
• corpo macchina con un controller e modem dedicato (4 CD-ROM di software): ¥ 64,800

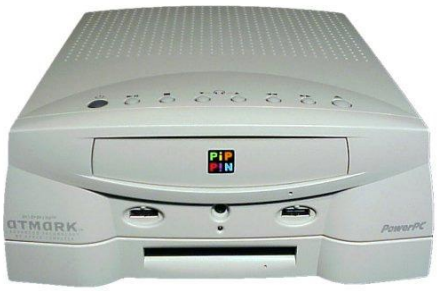
• tastiera con touchscreen: ¥ 9.800
• Unità floppy: ¥ 12.000
• totale = ¥ 86,600

E a questo elenco non è stato addizionato un abbonamento per il servizio online Bandai (2.000 ¥ /mese) nè altri accessori come la memoria aggiuntiva, molto utile per scopi multimediali.

La Bandai, dai dati forniti, ha prodotto in tutto l'arco di vita della Pippin circa 100.000 unità ma ne ha vedute solo 42.000.
La costruzione delle periferiche era già stata limitata molto prima, tanto che negli ultimi tempi di agonia non erano quasi piu' disponibili molti accessori, come tastiere e modem.
La produzione della Pippin finisce il 31 Marzo 1997 creando un deficit di circa 65 miliardi di yen. Nonostante questo il supporto alla console da parte della Bandai è proseguito fino al 31 Dicembre 2002.

Questa la lista in yen dei prezzi delle singole parti:

• Pippin "speciale RETE" (modem +1 pad +software,4 Cdrom) ¥ 64,800
• Pippin (1 controller) ¥ 49,800
• Modem (velocità massima 14.400 bps) ¥ 18,800
• Tastiera (aveva un touchscreen incorporato) ¥ 9.800
• Unità floppy (1,44 MB FDD) ¥ 12.000
• Controller aggiuntivo ¥ 5.800
• Controller Wireless ¥ 11,800
• Banco di memoria da 2MB ¥ 11.800



• Banco di memoria da 4MB ???????
• Banco di memoria da 8MB ¥ 21,800
• DOCKING TURBO (prodotto da Olympus, era un'unità con capacità di archiviazione di circa 230Mb/128Mb con un drive dedicato Floppy ¥ 49,800

• Adattatori (due modelli denominati A e B) per tastiera + mouse ¥ 2.000
• Software (giochi o applicazioni) da ¥ 3,800 a ¥ 8,800
• Possibilità di collegare stampanti del mondo Apple

Nel flop commerciale va evidenziata anche un'altra società che produsse la Pippin, anche se non con questo nome: Katz Media Productions prese accordi con la Apple per produrre la macchina e venderla come PC multimediale a basso costo con il nome KMP 2000. La società ha prodotto circa 5.000 unità in Irlanda da vendere sui mercati Europei. Ne ha piazzati pochissimi.

Sul fronte videogiochi possiamo dire che la macchina era molto povera di titoli degni di nota, fra i quali possiamo tuttavia citare quelli basati sul brand di Gundam. Tutti i giochi erano compatibili con i Mac di quegli anni e questo ha reso ulteriormente meno appetibile la Pippin in America, dove questi computer erano e sono una realtà molto consolidata.

Le varie periferiche avevano un design in perfetto stile Apple, fatto di linee molto squadrate. I colori delle Pippin erano il nero o il bianco, idem per le periferiche.

Il controller era di forma decisamente strana e ricordava un boomerang, con quattro tasti nella parte superiore e tre tasti (scomodi) lungo il lato basso (vedi foto). Era poi equipaggiato di un D-pad a 8 direzioni e una trackball nel centro in standard ADB (Apple Desktop Bus).

L'unità floppy era l'unica via per salvare i dati, in quanto alla Pippin mancava un HD.

Degna di nota è la tastiera con il touchscreen incorporato, che era carino da vedersi ma poco utile per una macchina da gioco.Anche questa periferica era in standard ADB e come tutte le altre che seguivano queste specifiche erano compatibili anche con i Mac classici di allora.

Questa è una lista parziale di titoli per Pippin (se ne stimano diciotto per il mercato USA)

• Super Marathon
• Gundam Tactics Mobility Fleet 0079
• Power Rangers Zeo vs. The Machine Empire
• Racing Days
• SD Gundam Gaiden
• Tunin'Glue
• SD Gundam Wars
• Anime Designer: Dragon Ball Z
• Gundam Virtual Modeler Light
• Gundam 0079: The War for Earth
• AI Shogi
• EGWord Pure for Pippin
• Gokigen Mama no Omakase Diary
• Kidou Senshi Gundam: Dai-13 Dokuritsu Butai - White Base
• Lulu
• EGWord Pure for Pippin
• Moritaka Chisato CD-ROM: Watara Sebashi
• Terror T.R.A.X.
• Seesaw C1
• CineNoir
• Compton's Interactive Encyclopedia
• Cool Crafts
• Victorian Park
• Gus Goes to Cyberopolis
• Gus Goes to Kooky Carnival
• DL-Zone: Interactive Theater
• Movieoke
• Mr. Potato Head Saves Veggie Valley
• Telebi Works
• T-Break
• Pegasus Prime
• Shockwave: Invasion Earth 2019
• Exotic Sushi
• Zeon-Gun Miitary File
• Pippin Navigator CD
• Internet Kit
• atMark Town ver.1.0
• Franky Online for Pippin

SISTEMA **ARCADE** ANNO **1989** SVILUPPATORE **IREM** CASA **IREM** GENERE **SHOOT'EM UP**

X-Multiply

"Siamo fatti così...dentro abbiamo il cuore, solido motore..."

No, non sono diventato deficiente (forse), solo che la trama di questo X Multiply ricorda molto certe cose viste in "Esplorando il corpo umano": una navicella viene miniaturizzata e introdotta in un organismo umano per debellare una pericolosissima infestazione di parassiti alieni, che potrebbero infettare una colonia spaziale in breve tempo. Reduce dai fasti di R-Type appena due anni prima, e dopo il rilascio di R-Type II lo stesso anno, Irem decide di battere il ferro finché è caldo e riproporre in sostanza la stessa formula, seppure con alcune innovazioni che ne giustificano la non appartenenza alla serie. In effetti, X Multiply è molto più vicino alla saga di quanto non lo siano certi capitoli ufficiali della serie, vedasi il raro coin-op R-Type LEO uscito nel 1992. Già di primo acchito, è evidente il tentativo di portare all'estremo l'estetica del loro fortunato sparatutto: l'ambientazione organica consente l'inserimento di nemici e paesaggi decisamente disgustosi e raccapriccianti, anche più degli ormai celebri Bydo. L'angoscia ha inizio già dalla schermata dei titoli, con due occhi fissi e gelidi che scrutano il giocatore, e prosegue con le musiche di sottofondo, cupe, rimbombanti e metalliche; non c'è da stupirsi che il gioco sia stato pubblicizzato come "horror shooting game".

Le innovazioni sono concentrate nell'armamentario: se il sistema di power-up con tre differenti armi è simile a quello del suo "predecessore spirituale" (con tanto di navicella sfigata da distruggere per ottenere il bonus che sta portando), l'astronave X-002 abbandona il Force Pod e i Bits della R-9 in favore di due "tentacoli" metallici superbamente animati. Non solo essi servono ad aumentare la potenza di fuoco, in quanto alle due loro estremità vi sono due pod che agiscono in contemporanea allo sparo principale, ma fungono anche da scudo, infatti, muovendo l'astronave in modo che venga circondata dalle due appendici, esse la proteggeranno da tutti i proiettili vaganti danneggiando nel contempo ogni nemico con cui entreranno in contatto. In pratica, agiscono come il Force e i Bits messi assieme, tuttavia sono in grado di proteggere quasi a 360° piuttosto che solo di fronte e di retro. All'inizio, potrebbe sembrare ostico governarli, invece Irem ha fatto come sempre un ottimo lavoro di design, per cui bastano poche partite e ci si ritroverà a comandarli con grande scioltezza. Il loro movimento ha proprio un che di naturale e ipnotico, tanto che durante i picchi di concentrazione sembra quasi che si muovano da soli, dimostrazione di quanto gli sviluppatori abbiano svolto bene il loro lavoro.

Il fatto che i tentacoli siano così versatili e utili implica, però, che le loro capacità debbano essere messe alla prova, ed è per questo che, rispetto a R-Type, la quantità di proiettili su schermo risulterà molto maggiore e, mentre allora la sopravvivenza era anche, e soprattutto, una questione di memorizzazione, X Multiply oltre a ciò richiede riflessi fulminei e colpo d'occhio in grado di scandagliare l'affollamento quasi costante di sprites ad ogni momento. Come avrete probabilmente intuito, per il resto X Multiply ha in comune con R-Type la difficoltà estrema, i boss con le imprecazioni (del giocatore) incorporate (a partire dal primo), passaggi in cui sono necessarie delicate manovre per non schiantarsi e un aspetto distintivo del franchise, un gigantesco avversario da sorvolare e distruggere pezzo per pezzo: stavolta, però, non si tratta di una nave spaziale, ma di una mostruosa creatura a sua volta piena di parassiti che, per la "gioia" del giocatore, verrà affrontata immediatamente nel secondo stage (naturalmente, se si muore, il livello va ripetuto dall'inizio...). A volte si ha, però, l'impressione di un certo accanimento da parte dei designer: in un solo stage (il quinto per la precisione) abbiamo, nell'ordine, una sezione in cui spostare cristalli indistruttibili distruggendo la massa organica che li sorregge ed evitarli passando attraverso i buchi così creati e un'altra dove non solo dovremo evitare delle gocce che scendono dal soffitto ma anche gli schizzi da queste prodotti dal liquido sottostante! Gli sviluppatori hanno poi tratto ispirazione da un altro gioco da nevrosi istantanea, Ghosts 'n' Goblins, per la bastardata finale... il gioco per essere finito veramente deve essere completato 2 volte di seguito per un totale di 14 stage!

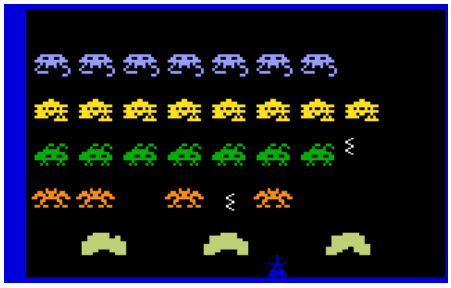
"X Multiply è un gioco di qualità, variegato, non banale e progettato con cura come ogni sparatutto della Irem che, in quell'anno, doveva proprio essere in stato di grazia (oltre a R-Type II produsse infatti anche un terzo sparatutto, Dragon Breed) e non avrebbe potuto essere altrimenti vista la superba saga dalla quale prende le mosse; proprio questo, tuttavia, sembra essere il suo principale punto debole, non tanto per una questione di scarsa originalità, ma per il fatto che volendo portare all'eccesso tutte le sue caratteristiche (Più mostri! Più proiettili! Più ostacoli! Più livelli!) finisce per perdere quel bilanciamento tra i vari aspetti che fece di R-Type un classico senza tempo. Gli amanti degli sparatutto impossibili avranno pane per i loro denti, gli amanti dell'horror anche. Agli altri consiglio di munirsi di tanta pazienza oppure di rivolgersi da altre parti."

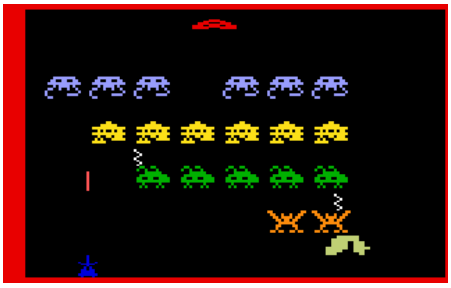
di federicotiraboschi

Space Armada

Si scrive Space Armada ma si legge Space Invaders

Questo titolo Mattel del 1981 non è infatti altro che la conversione per Intellivision del celeberrimo coin op, celata sotto mentite spoglie per non pagare i diritti ad Atari.
Si tratta quindi del più classico fixed shooter, con la nostra navicella posizionata a fondo schermo e limitata al movimento orizzontale, sottoposta al fuoco ostile di orde di alieni che si approcciano secondo il consueto pattern di Space Invaders: schiere compatte che si spostano lateralmente finché uno o più nemici non vengono in contatto con una parete dello schermo, determinando così l'inversione del senso di marcia e l'abbassamento di tutta la compagine verso il livello del suolo.





Già dai nostri avversari si rilevano le prime differenze rispetto all'originale: non sono infatti le cinque file da undici dell'arcade e neppure le trentasei unità della conversione per Atari VCS, bensì soltanto trentadue nemici divisi in quattro file da otto. D'altro canto le loro dimensioni sono davvero ragguardevoli, motivo per cui non impiegano comunque molto tempo ad attraversare lo schermo ed approcciarsi così alla navicella del giocatore. Quest'ultima è difesa dai classici scudi presenti in Space Invaders, che in questa conversione sono soltanto tre, uno in meno del coin op.
Non manca neppure l'UFO che saltuariamente passa ad alta velocità nella parte alta dello stage: colpirlo con uno sparo non solo regala dei punti come nella formula classica del gioco, ma consente anche di ricostituire completamente uno degli scudi, che vengono via via erosi dai nostri spari come da quelli dei nemici.

Questa non è l'unica novità di un gioco che, forse per evitare di raffigurare una copia troppo sfacciata dell'originale, presenta una serie di variazioni sul tema. Dal terzo stage, ad esempio, gli invasori alieni cominciano a colpirci anche con proiettili di colore arancione, che cadendo a terra producono un'esplosione letale. Successivamente si presentano livelli in cui alcune file di nemici (inizialmente le due inferiori) sono invisibili, difficoltà cui si aggiungono poi anche dei peculiari missili a ricerca, che si dirigono verso la nostra navicella e che possono essere distrutti con uno sparo o indotti alla collisione con uno scudo. Progredendo di molti livelli anche l'UFO comincerà ad assumere comportamenti sempre più aggressivi, fiondandosi su uno scudo e consumandolo finché non avremo provveduto ad eliminarlo col nostro sparo.
A proposito di sparo, vale la pena ricordare che anche in questo Space Armada vige la ferrea regola mutuata da Space Invaders: non è possibile esplodere un secondo proiettile finché il precedente non sia sparito dallo schermo.

L'impianto grafico è di grana grossa, ma cromaticamente piacevole. Ogni stage è circondato da una cornice di tonalità diversa, la nostra navicella è di un bel blu, mentre i nemici sono di grandi dimensioni e, pur se quadrettosi, appaiono disegnati secondo uno stile particolarmente azzeccato, senz'altro più adatto al tema di quanto fossero certi strani ideogrammi pseudo-geroglifici della versione VCS.
Il sonoro fa il suo compitino senza infamia e senza lode: è presente il classico ritmo cadenzato a frequenza crescente per accompagnare il progressivo avvicinamento dei nemici, nonché tutti i beep e le esplosioni che ci si attendono da un fixed shooter, ma è certo che dal punto di vista degli effetti Space Armada esce con le ossa rotte dal confronto con un Astrosmash che gira sullo stesso hardware.
I controlli sono buoni, compatibilmente con il controller dell'Intellivision. Il movimento a destra e sinistra risulta facile e sufficientemente preciso, mentre i pulsanti laterali per lo sparo non sono il massimo del comfort, calcolando che è necessario sparare quasi in continuazione, ma quantomeno è consentito tenere premuto il tasto a proprio piacere per una sorta di fuoco automatico, comunque sempre sottoposto alla legge dell'unico proiettile a schermo.

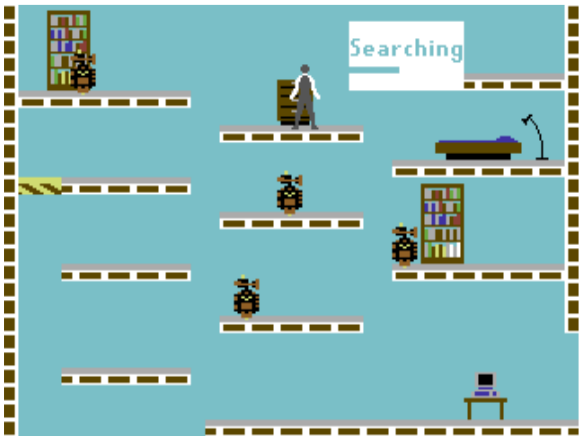
Quanto all'esperienza di gioco in sé, Space Armada è un po' pregiudicato da una collision detection decisamente imprecisa, che tuttavia il più delle volte si rivolge a vantaggio del giocatore, permettendo di passare indenni tra i proiettili avversari, distruggere nemici che non parevano neppure colpiti di striscio o eliminarne frequentemente due con un solo colpo.
La pecca principale di Space Armada rimane però il suo bilanciamento, del tutto sballato. Di fatto i mostri spaziali scaricano una potenza di fuoco risibile, di modo che evitarne i colpi è ben poca fatica, salvo per i missili a ricerca che sono davvero fastidiosi. Secondo una pratica inspiegabilmente molto diffusa su Intellivision, tuttavia, il gioco ci regala da subito una carrettata di vite, ben sei, permettendo di guadagnarne una al completamento di ogni stage, con la naturale conseguenza di accumularne una scorta enorme prima che la sfida cominci a farsi impegnativa. L'effetto di tutto ciò è che l'attenzione del giocatore rimane completamente concentrata sulle file di nemici invisibili, dal momento che, come in Space Invaders, se anche uno solo di loro raggiunge il livello del suolo la partita termina a prescindere dalle vite rimaste. Ne deriva un certo fastidio generale per chi, come il sottoscritto, detesta l'opzione "avversario invisibile" come fattore di difficoltà aggiunta in un videogame: francamente non vedo il motivo di inquinare un'esperienza di gioco per definizione istintiva e vivace come uno sparatutto con il tedio mnemonico di tenere a mente i nemici già eliminati e quelli ancora vivi.
Del resto, Space Armada è questo, prendere o lasciare. Scordatevi le 112 variazioni dello Space Invaders per VCS, qui le uniche due modalità disponibili sono "Game" e "Practice", dove quest'ultima offre semplicemente un ritmo di partenza più lento e la possibilità – questa sì, interessante - di continuare una precedente partita giocata in modalità Game dallo stage in cui si era perso, a velocità inferiore.

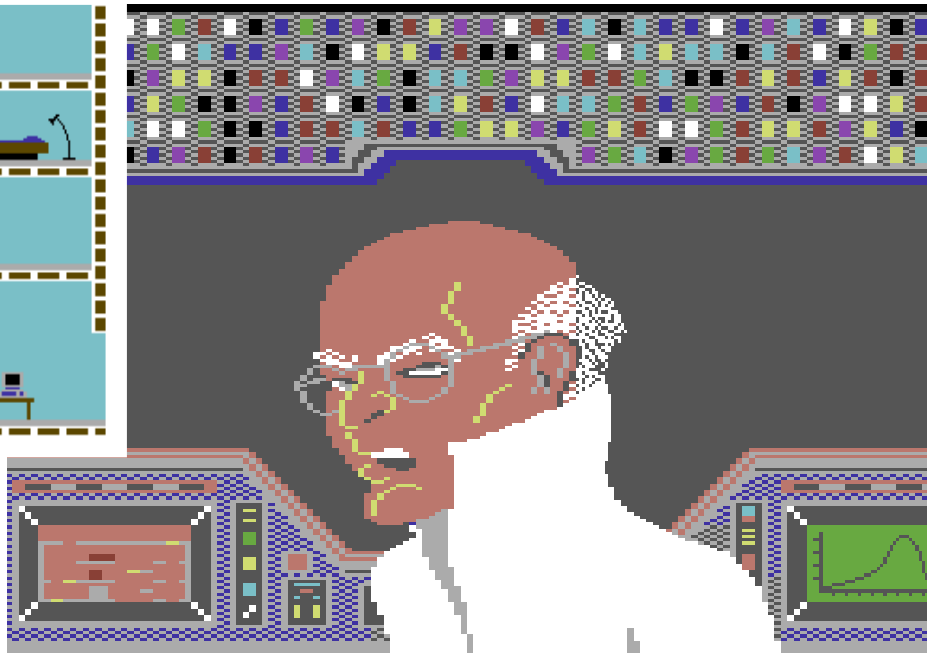
"Space Armada non è un gioco brutto, ma fortemente sbilanciato, in cui l'eccessiva generosità di vite allunga artificiosamente l'esperienza ludica oltre la soglia della noia del giocatore medio. Rimane un fixed shooter tutto sommato divertente per una partitina ogni tanto, specialmente se avete amato le varianti a nemici invisibili nella conversione di Space Invaders per Atari VCS. Con un minimo di cura e di attenzione in più Mattel avrebbe sicuramente potuto regalarci un gioco decisamente migliore."

di lucaboldini

Impossible Mission

Salvare il mondo in sei ore, missione: impossibile!

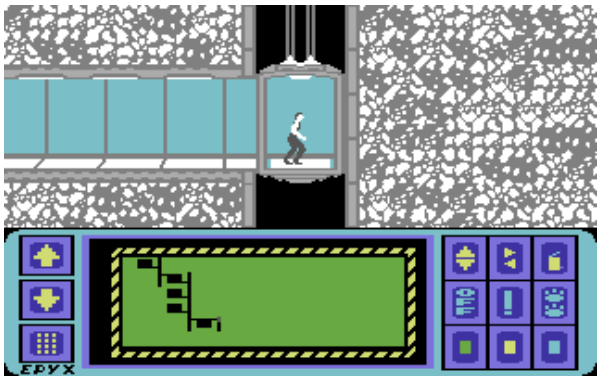




Sono stato mandato qui dall'agenzia per fermare il complotto contro la terra di uno scienziato pazzo. Il suo nome è Elvin Atombender, che da stimato professore e ricercatore nel campo della robotica si è trasformato in una minaccia per l'umanità. Mi sono introdotto nella sua base segreta, situata su una isola sconosciuta non segnata sulle carte, ma non mi aspettavo tutto questo… qui ormai non c'è più nulla di umano, sono in un labirinto di stanze piene di marchingegni e robots addestrati per la distruzione degli umani, devo stare attento…ogni mossa potrebbe essermi fatale, muoversi tra queste stanze alla ricerca di indizi per risolvere il mistero non è facile. Ecco, adesso mi ha visto uno dei robots! Mi insegue e mi punta contro il suo laser, se riesco a saltare oltre quello strapiombo sono salvo, ma sembra davvero lontana l'altra piattaforma…devo provarci o le macchine mi cattureranno ed uccideranno, un balzo e… AAAAAHHHHH!

Per la felicità del malvagio professore l'agente conosciuto col nome in codice 4125 stavolta è morto, con il suo inquietante urlo sintetizzato, ma, poiché il particolarissimo gameplay prevede vite infinite ma tempo limitato, abbiamo ancora la possibilità di salvare il mondo dalla minaccia nucleare attuata dallo scienziato pazzo.

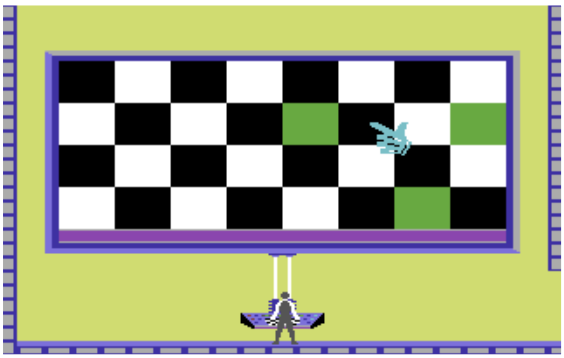
La trama del gioco è semplice eppure appassionante. Il mondo è minacciato dal genio della robotica Elvin Atombender che ha deciso di utilizzare i suoi studi per ordire un complotto contro i potenti del pianeta e costruire un ordigno nucleare nascosto in una base segretissima ed inespugnabile, sorvegliata da centinaia di robots intelligenti addestrati per uccidere. Per venire a capo dei piani piani del folle scienziato sarà necessario esplorare tutte le camere dei sotterranei, carpirne i segreti, sopravvivendo alle minacciose creature che li difendono. La dinamica è semplice, ogni stanza è costituita da più piani, collegati tra loro da piattaforme mobili ed ogni oggetto va scansionato per trovare al suo interno un pezzo di puzzle, un frammento di una mappa segreta o alcuni bonus che ci aiuteranno nella ricerca. Tra gli items che possiamo trovare torna utile un comando a distanza per addormentare temporaneamente i robots, da usare con molta attenzione e solo se strettamente necessario. L'intelligenza artificiale dei robots è variabile ed il loro comportamento imprevedibile: alcuni ci sparano contro il loro laser, altri ci inseguono, altri ancora sembrano ignorarci… Importantissimo risulta studiare per bene la composizione di ogni stanza per capire come agire in essa. Ogni ambiente è infatti a sua volta un piccolo puzzle e spesso ci potremo bloccare per capire come raggiungere un piano che sembra inaccessibile o come muovere una piattaforma nel modo giusto. Nelle stanze si trovano, oltre ai mobili da esaminare ed ai nemici da evitare, delle postazioni informatiche tramite le quali avremo accesso alla rete del minaccioso antagonista, una sorta di Atombender-net. Grazie alle chiavi d'accesso giuste avremo la possibilità di disabilitare i robots, ristabilire l'ordine delle piattaforme ed altre azioni strategiche che ci aiuteranno nella nostra ricerca. Le varie stanze sono collegate tra loro da corridoi deserti e velocissimi ascensori, il cui stridente suono ci ricorda che siamo nella tana dell' "Evil Genius" in persona e che ogni azione ci potrebbe portare alla morte. Dopo alcune volte che soccomberemo per colpa dei robots, delle incalzanti palle giganti volanti che ci danno la caccia o per essere caduti nel vuoto, ci accorgeremo però di una cosa: il gioco ha previsto per noi vite infinite! Ma non per questo potremo prendercela comoda, poiché ad un alto numero di tentativi possibili corrisponderà, è bene ricordarlo, un tempo limite di sei ore di gioco, che scorrono inesorabili ed in tempo reale durante l'avventura. Importante ricordare che ogni morte ci sottrarrà minuti preziosi dalle ore totali, quindi cercare di affrontare il gioco meno avventatamente possibile è comunque una priorità. L'assenza di armi in dotazione all'agente segreto è un fatto simbolico, poiché il gioco vuole farci capire che l'intelligenza a nostra disposizione è la migliore arma che abbiamo contro il malefico esercito di Atombender ed i suoi infernali puzzle. Il gameplay frenetico eppure preciso al millimetro dimostra una grande competenza in ogni fase del gioco. Siamo di fronte ad un vero classico intramontabile nel panorama dei giochi per C64. Difficile e quasi frustrante in alcuni punti, è uno dei pochi giochi che fanno dell'esplorazione il loro punto di forza, similmente al giapponese Metroid, ma con tematiche e meccaniche del tutto differenti.

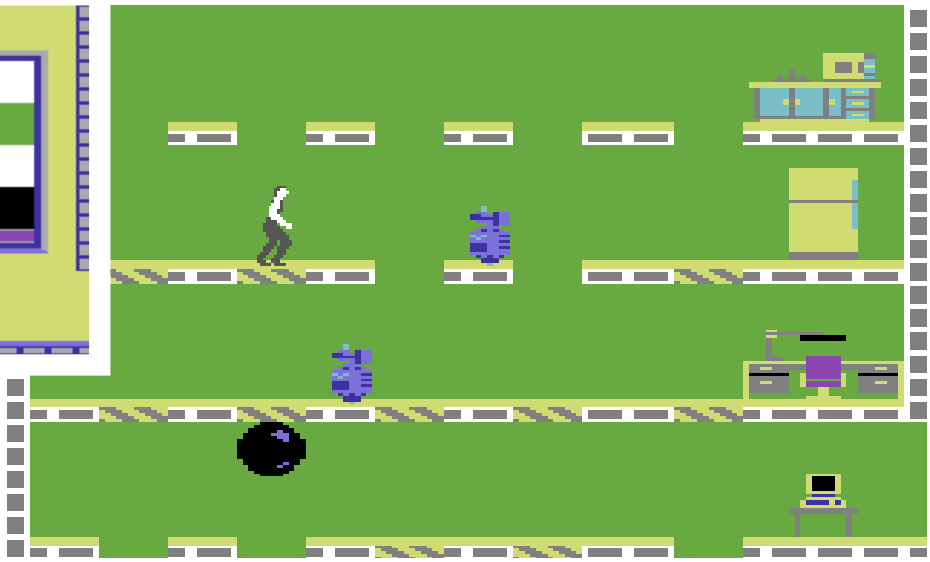


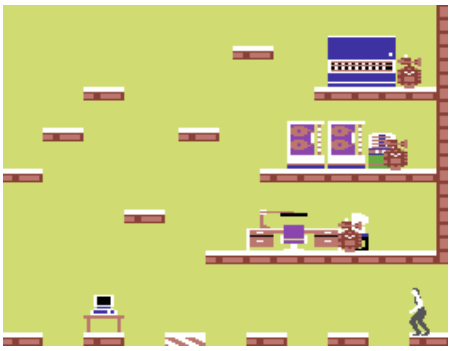
Another visitor. Stay a while... stay forever!

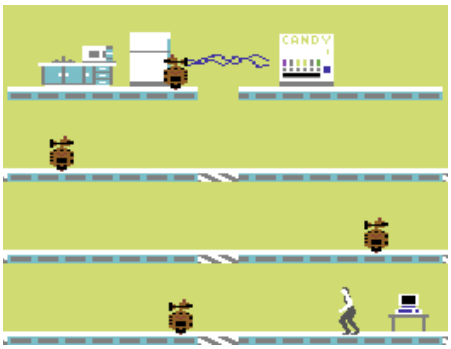
Il gioco inizia nell'ascensore, quale posto migliore per un gioco che cercherà di fare dell'esplorazione claustrofobica ed appassionante il suo punto di forza? Ci troviamo in un mondo artificiale creato dal principe dei malvagi, lo stereotipo mai troppo abusato dello scienziato pazzo, il "villain" per eccellenza di tutti i film e libri di spionaggio. Ciò che colpisce per primo, ancora più delle fredde mura ingiallite e metalliche che ci circondano, è la voce di Elvin Atombender, anch'essa robotica e

di fabiod'anna









fredda. L'agente segreto 4125 è accolto,infatti, dalle inquietanti parole del mad doctor digitale, che ci invita a restare… ma a restare qui per sempre! Questa frase, insieme a quella detta spesso nel gioco "Destroy him, my robots!" e all'urlo disperato che l'agente fa quando muore sono rimaste impresse nel cuore e nella mente del popolo sessantaquattrista, al pari di quelle del dungeon master di Gauntlet che ci diceva ad esempio "Save keys to open doors". La tecnologia usata per generare le voci è stata realizzata dalla Electronic Speech Systems, società californiana che ha visto crescere il suo successo in maniera esponenziale proprio grazie al gioco da lei supportato, e che si è occupata di voci nei videogames dal 1984 al 1986, collaborando anche per il contemporaneo gioco su Ghostbusters. L'importanza e l'inusualità della voce sintetizzata è tale che Epyx decide di metterla in risalto addirittura nella schermata iniziale del gioco, al pari del suo ideatore. Il resto del sonoro è molto semplice, la musica è del tutto assente e gli effetti sonori sono adatti alla situazione. I raggi laser dei robots, lo stridere dell'ascensore che ci cala nei meandri del sotterraneo ed i passi lenti e quasi accompagnati dall'eco del protagonista saranno gli unici rumori che sentiremo in questa silenziosa e coinvolgente avventura. Importanti anche le note generate dal puzzle musicale, che assumeranno valenza ludica per la risoluzione dell'enigma. Tutti i suoni ci aiutano ad immergerci nell'atmosfera estraniante ed artificiale di questo splendido e particolarissimo gioco.

L'aspetto cosmetico della base segreta

Le animazioni del protagonista sono indimenticabili. Movimenti realistici del corpo difficilmente visti prima in un videogioco. L'agilità e la scioltezza dell'agente segreto sembrano derivare da un sapiente lavoro di motion capture effettuato su un ballerino, ma hanno in realtà una ispirazione diversa. L'ideatore del gioco, Dennis Caswell, ha dichiarato in un'intervista su un sito inglese dedicato al Commodore 64 che i movimenti del personaggio principale derivano da un gioco sportivo da lui amatissimo, Microsoft Decathlon del 1981, che successivamente sarà anche il punto di partenza per la serie dei Summer/Winter Games. In effetti, le capriole ed i salti si adatterebbero più ad un atleta che ad un vero agente segreto. Anche lo scenario che accompagna il nostro novello 007 è molto curato, le stanze sono varie e sempre differenti, colorate con tinte sgargianti, a volte giallo acceso, a volte verde, con l'astuto stratagemma di risparmiare memoria grafica sui fondali per utilizzarla nelle animazioni e facendo un buon uso dei colori disponibili sulla palette del Commodore 64. Utilissima risulta l'implementazione della mappa, che ci aiuta ad orientarci nei labirintici sotterranei della base e ci mostra un mondo estesissimo ma ordinato con precisione millimetrica, del resto è stato creato da uno scienziato, che risulterà enorme da esplorare. Gli oggetti potrebbero sembrare posti in modo casuale, ma c'è sempre un ordine logico legato alla risoluzione dei puzzle. La grafica degli elementi in movimento e di quelli fissi è molto buona considerando che siamo nel 1984, ma è principalmente minimalista e funzionale al gameplay. Discorso a parte per le animazioni atletiche dell'agente 4125, che dispongono per l'epoca di un altissimo numero di fotogrammi, riportando alla mente altri personaggi successivi con movimenti simili, tra cui ricordiamo i protagonisti di due classici della storia videoludica, Prince of Persia ed Another World.

Simon Says…

Una grande citazione di un classico del divertimento del passato è nascosta dentro il superbo Impossible Mission, nel puzzle musicale presente in una stanza speciale si nascondono infatti le dinamiche dell'immortale gioco da tavolo ideato da Ralph Baer, il Simon, basato sul passatempo infantile dei paesi di lingua inglese "Simon Says". Sarà infatti necessario risolvere questo ennesimo puzzle per procedere nell'avventura. La passione dell'autore per questo gioco, sul quale da bambino passava interi pomeriggi, unita a quella per i giochi basati su indovinelli, musica e puzzle da risolvere hanno dato un grande contributo ad Impossible Mission, la cui perfezione ludica risulta proprio da una bilanciata alchimia di tutti questi elementi legati assieme.

Una missione sempre differente ad ogni nuova visita

La giocabilità si pone su livelli decisamente alti, poiché il personaggio risponde molto bene ai comandi e le azioni da compiere sono complesse ma attuabili dopo un attento allenamento. Il gioco dispone poi di una generazione casuale dei livelli che dispone le stanze in maniera differente ad ogni nuova partita, rendendo vano il tentativo di memorizzare un eventuale percorso strategico dell'esplorazione per risparmiare tempo. Questa piccola ma geniale trovata rende la longevità dell'avventura praticamente eterna. Certo, le cose da fare saranno sempre le stesse, ma la diversa disposizione spingerà spesso il giocatore a riprendere il titolo in mano anche dopo averlo completato. Molti giochi moderni hanno abbandonato questa concezione di generazione casuale, proponendo un mondo iniziale che resta sempre uguale ad ogni partita, uno dei pochi che ha implementato questo cambiamento dinamico è Diablo della Blizzard, che in questo modo eleva la voglia di rigiocarlo dell'utente.

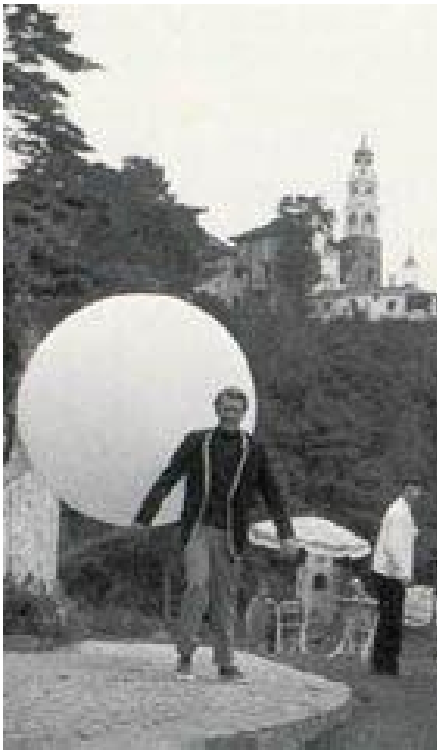
La salvezza del mondo e la cattura di Elvin

Mettere insieme tutti i trentasei pezzi del puzzle per ottenere la password di accesso alle testate nucleari, e quindi il loro blocco, non sarà un compito facile, ma con un po' di logica e salti acrobatici prima o poi ne verremo a capo. Semplicissimo eppure gratificante il finale, dopo aver raccolto tutti gli indizi, aver risolto i puzzle e raggiunto Elvin Atombender nella stanza dei bottoni, vedremo una schermata in primo piano del professore che dice un semplice "no… no…no!". Ci aspettavamo decisamente di più dal personaggio più malvagio mai visto sul Commodore 64! Basterà la certezza di aver salvato il mondo a darci soddisfazione. Seguirà una statistica dei nostri progressi, con punteggi, risoluzioni puzzle e immancabile hall of fame dei migliori agenti segreti, accompagnati da una voce femminile sintetizzata che dice "Mission accomplished, congratulations!"

*** SECURITY TERMINAL 01 ***
SELECT FUNCTION
RESET LIFTING PLATFORMS IN THIS ROOM.
==> TEMPORARILY DISABLE ROBOTS IN THIS ROOM.
LOG OFF.

Le possibili ispirazioni di Impossible Mission

Pur non essendoci ufficialmente alcun legame, proprio la serie quasi omonima di spionaggio degli anni '60, Missione Impossibile, che vede protagonisti i noti Martin Landau e Leonard Nimoy, oltre al carismatico Peter Graves, potrebbe essere uno degli spunti narrativi del gioco. La palla fluttuante che si trova in alcune delle stanze sembrerebbe poi un omaggio ad una altra serie cult inglese "Il prigioniero", nella quale Patrick McGoohan immagina che un agente segreto, chiamato solo "numero 6", sia costretto a vivere in una strana isola con delle convenzioni sociali imposte e bizzarre, in caso di fuga dall'isola il nostro eroe veniva inseguito proprio da un enorme pallone come succede al protagonista del gioco Epyx.. Il segreto del gioco è miscelare ispirazioni diversissime, i moltissimi film e telefilm sugli agenti segreti, primo tra tutti 007, uniti alle mosse sportive del Dechatlon, la risoluzione di enigmi e puzzle game, persino il Simon, hanno creato questo grande classico della storia dei videogiochi.

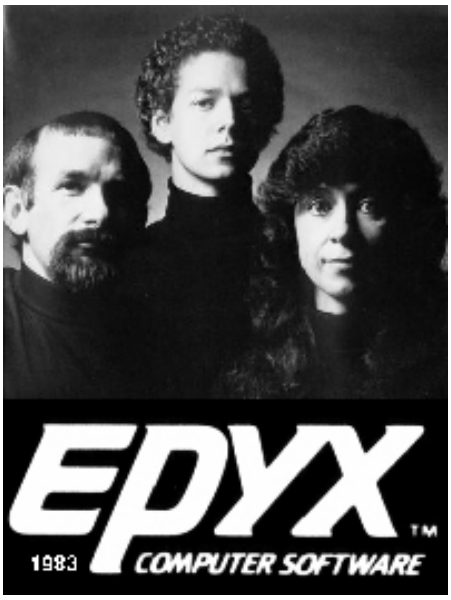


Il creatore di Impossible Mission, Dennis Caswell

La mente che sta dietro a Impossible Mission è, come già accennato prima, quella di Dennis Caswell, che nel 1984 era un programmatore in forza alla storica Epyx, tra le sue realizzazioni precedenti ricordiamo Phaser Patrol per Atari 2600 del 1982 ed un interessante gioco dello stesso anno che potrebbe aver influenzato alcune delle dinamiche logiche di Impossible Mission, Escape from the Mindmaster, realizzato da Caswell per la Starpath Corporation. Questo particolare titolo si basa totalmente sulla risoluzione di puzzle di vario tipo e ci porta ad esplorare alcuni livelli, detti "maze", da superare col ragionamento. Dopo il capolavoro Impossible Mission non si ricordano titoli particolarmente importanti, tra cui The Playroom, un gioco educativo del 1989, Ultimate Air combat per NES e Leather Goddesses of Phobos 2, avventura per PC DOS, entrambi del 1992 e realizzati per Activision. Migliore sotto molti punti di vista è l'ultimo lavoro noto di Dennis Caswell, intitolato Battle Bugs, particolarissimo gioco di strategia del 1994 realizzato da Epyx sotto etichetta Sierra, in cui comanderemo un esercito di simpatici insetti che invadono le case degli umani.

Nota sugli sviluppatori

Epyx è una casa di software fondata nel lontano 1978 col nome di Automated Simulation, da due appassionati del celebre gioco di ruolo da tavolo Dungeons & Dragons, Jonathan Freeman e Paul Reiche III, a cui si aggiunse nel 1983 la moglie Anne Westfall. Creata già alla fine degli anni '70 nell'assolata Sunnyvale, in California, Epyx ha però raggiunto maggior fama solo nel decennio successivo largamente legata ai fasti del periodo degli anni '80 su Commodore 64. Su questa piattaforma la casa statunitense ha rilasciato moltissimi giochi di ottima qualità come i due Pitstop, l'indimenticabile serie sportiva detta in seguito "Epyx Games", formata da Summer Games, Winter Games e California Games, Breakdance, il divertente platform Jumpman (solo omonimo di un certo idraulico alle prime armi) del 1983 ed ultimo il gioco qui analizzato con il suo seguito. I titoli per cui viene ricordata questa casa produttrice sono molti, ma spiccano senza dubbio tra tutti proprio la serie dei Games e Impossibile Mission. Grazie a System 3 di recente la Epyx ha trovato nuovamente posto nel mercato. La casa londinese ha infatti riproposto



sul mercato alcuni dei grandi classici Epyx del passato sulle macchine di ultima generazione. Per saperne di più su questa gloriosa software house vi rimandiamo all'articolo dedicato alla sua storia.

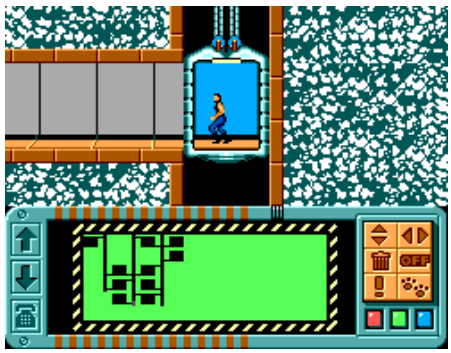
Evoluzione della saga

Dopo il primo, acclamatissimo, episodio del 1984 bisognerà aspettare ben quattro anni per vederne un seguito, esce infatti nel 1988 Impossible Mission II, che riesce nell'ingrato compito di migliorare un gioco già perfettamente riuscito, gli enigmi vengono resi più complessi e gli ambienti vengono ingranditi, spostando la location dell'azione in una torre dove si è rifugiato Elvin Atombender dopo la sconfitta subita nel primo capitolo. Questo nuovo episodio raggiunge i fasti del capostipite e, nei piani della Epyx, avrebbe dovuto rappresentare l'ultima incarnazione del titolo, disponibile anche per NES e Amiga. A completare però la trilogia arriva nel 1994, proprio in coincidenza col decennale del primo titolo, Impossible Mission 2025 realizzato su licenza dalla Microprose, che aveva acquistato i diritti del titolo approfittando della difficoltà economica in cui si trovava la storica casa produttrice originale. Il titolo è rilasciato in esclusiva sulle macchine Amiga, inclusi 1200 e CD32. Il gioco è ben realizzato, graficamente splendido e accompagnato da una intrigante ma forse poco adatta colonna sonora, includendo anche un piccolo minigioco basato sugli sparatutto a schermata fissa. IM 2025 si rifà agli episodi originali cercando di ammodernare il tutto e portarlo agli standard di metà anni '90, ma manca del carisma dei titoli Epyx e perde quel senso di esplorazione claustrofobica che rendeva unico il titolo originale per C64.

Reperibilità ed altre versioni

La versione più celebre di Impossible Mission è senza dubbio quella concepita per Commodore 64, ma è possibile trovarlo in svariati computer contemporanei, tra cui Amstrad CPC, ZX Spectrum, Apple II, Acorn Electron e BBC Micro. Anche le console hanno visto le loro versioni: Atari 7800 e nel tardo 1990 anche una splendida versione per Sega Master System. Non è stata rilasciata una versione per NES e il titolo quasi omonimo nel suo catalogo, Mission Impossible, è in realtà un tie in dedicato alla nota serie televisiva.
La cassetta originale per C64 è mediamente rara, rarissime risultano le versioni per gli altri computers, mentre la reperibilità della versione Master System è abbastanza buona e spesso a prezzi bassi. Su macchine successive è ancora possibile giocare il titolo, su Amiga consigliamo di recuperare Impossible Mission 2025, per far felici i fans: infatti, nel programma di IM2025 viene incluso il primo Impossible Mission in tutto il suo splendore ottobittiano. Per chi preferisce giocarlo su macchine più moderne, anche il catalogo Virtual Console ospita il gioco, che costa 500 Wii Points. Recentemente, inoltre, il titolo è stato riproposto anche sui portatili PSP e DS, dove al titolo originale del 1984 viene affiancato un sobrio remake, non invasivo ed attento a non alterare il gioco se non dal punto di vista cosmetico, che dà inoltre la possibilità di scegliere fra tre agenti differenti che sostituiscono il vecchio agente 4125, il maschio Alpha, il robotico Gamma, e Delta, la donna del trio. Il loro look sembra ispirato al film Matrix e se proprio non ci piacciono possiamo scegliere la modalità "merged" che unisce il classico sprite ai nuovi ambienti. Il titolo presenta la versione originale totalmente riprogrammata da zero, scelta coraggiosa, piuttosto che presentare una semplice emulazione. Il remake non stravolge nulla e risulta abbastanza gradevole, peccato solo per la mancanza di materiale storico extra, come artworks, bozzetti originali o interviste,

La versione PSP in alto... oh ma quei tre li sembra proprio di averli giá visti da qualche parte.
In basso la versione per Amiga intitolata Impossible Mission 2025. Segue la versione per Sega Master System.



presenti a volte in allegato ai giochi classici ripresentati sul mercato. Sarebbe stato forse meglio presentare l'intera trilogia piuttosto che il gioco singolo insieme al suo remake. Questa versione portatile è sviluppata da System 3, che ha di recente acquistato i diritti dei giochi Epyx, con l'intenzione di riportarli sul mercato tirati a lucido.

La prova del tempo

Programmato nell'arco di dieci mesi dalla Epyx e da Dennis Caswell completamente in linguaggio Assembly, dosando molto bene i limiti tecnici del C64, Impossible Mission è diventato negli anni un vero classico, assumendo lo stato di cult game per la macchina Commodore, e guadagnandosi una fama, meritata presso tutta la comunità ludica. L'intero gioco è grande solo 60 Kilobyte, nemmeno una foglia poligonale di un qualunque gioco moderno occupa così poco spazio, eppure in 60K c'è un mondo intero. Impossible Mission è stato uno dei primi titoli associati al concetto di "killer application", riferito al mercato del C64, anche se il termine all'epoca non era affatto noto né utilizzato. Il fatto che sia stato riproposto sul mercato dopo oltre venti anni, da solo e non in una delle tante retro compilation, non fa altro che evidenziarne il suo valore. All'epoca della sua uscita è riuscito a piazzare la quantità, per l'epoca notevole, di 40.000 copie vendute, che vanno considerate nell'ottica della molto minore diffusione dei videogames rispetto al mercato espanso di oggi. Giocato nel 1984 era un titolo incredibile, d'azione ma con una notevole componente strategica, difficile al punto giusto, ma comunque con vite "quasi" infinite e capace di appassionare fin dai primi minuti di gioco. Rigiocarlo oggi, conoscendo il classico, darà le stesse emozioni, poiché il titolo è invecchiato molto bene ed è consigliato anche alle nuove generazioni che dovranno superare solo l'ostacolo della difficoltà, considerabile molto alta per gli standard attuali. Il tempo limite di sei ore non fa che dare ritmo al gioco e spinge il giocatore davvero a dare il meglio di sè. 1984 o 2009, Impossible Mission è un classico senza tempo e i visitatori della base di Elvin Atombender saranno sempre numerosi, spingendolo a dire molte volte la sua frase cult: "Another visitor…"

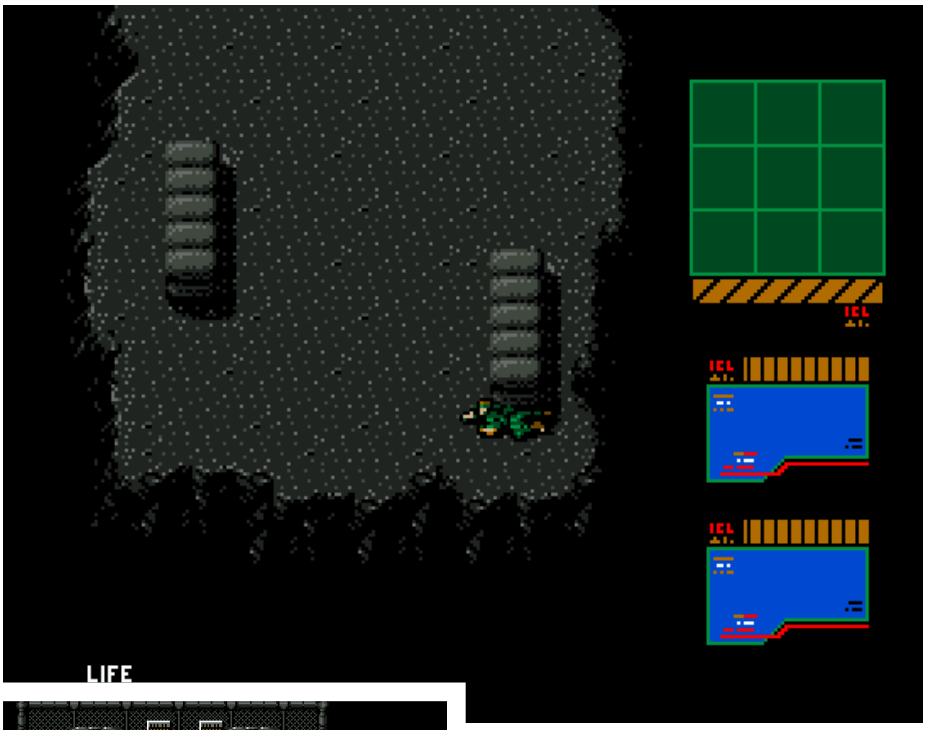
"Capacità d'azione, spirito di osservazione e riflessione, tempismo perfetto ed agilità ginniche non indifferenti. Se avete tutti questi requisiti insieme la Epyx vi cerca per sfidarvi con uno dei suoi giochi più celebri. Una missione impossibile vi sarà affidata, salvare il mondo da uno scienziato malvagio. Un gioco complesso, veloce eppure dotato di precisione elevatissima, giocabilissimo dopo oltre ventanni, eppure ancora difficile da risolvere. Una grafica di ottimo livello per il 1984 si accompagna a campionamenti vocali all'avanguardia ed un gameplay studiato al millimetro. Oltretutto il gioco ha una interessante modalità di creazione a random delle stanze che renderà nuova ogni partita. Resistere al fascino del titolo è una vera impossible mission!"

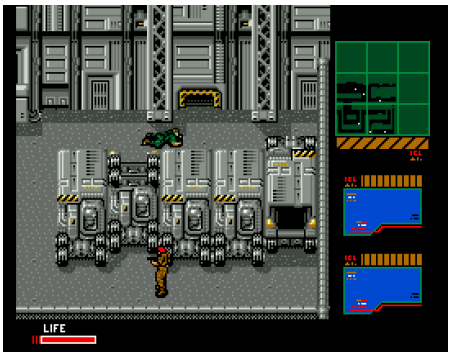
SISTEMA **MSX2/MSX2+** ANNO **1990** SVILUPPATORE **KONAMI** CASA **KONAMI** GENERE **STEALTH GAME**

Metal Gear 2: Solid Snake

...il solito pacchetto di Lucky Strike e una ricetrasmittente grossa e rumorosa. Il mondo è nei guai…

di sandroprete





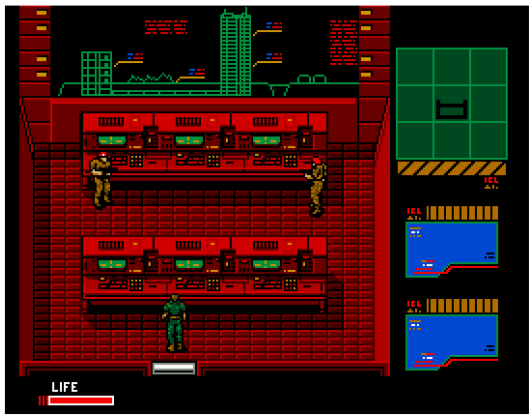
Alla fine degli anni Novanta, più esattamente nel 1999, le risorse di petrolio si esauriscono inaspettatamente senza che ci sia una valida alternativa. Ma il dottor Marv, illustre biologo, scopre un batterio presente in un'alga, denominato OILIX, capace di generare un simil petrolio e arginare, così, la crisi. Nel frattempo, il mondo sta affrontando un'epoca di pace e stabilità dove la guerra tra USA ed Unione Sovietica sembra arrivata alla fine. La corsa alle armi nucleari è solo un ricordo e in Medio Oriente gli stati che ne sono in possesso usano Zanzibarland, una nazione armata al confine con Cina e URSS, come zona di smaltimento di scorie ed armamenti. Sfortunatamente i piani di Zanzibarland sono altri: non sbarazzarsi del nucleare in suo possesso ma riciclarlo, divenendo, di fatto, l'unica nazione al mondo dotata di tali armi. Non solo. L'esercito di Zanzibarland riesce a rapire il dottor Marv e ad entrare in possesso della formula segreta dell'OILIX, in modo da poter controllare il mercato petrolifero. Per fermare la nuova minaccia, Fox Hound, questa volta comandata dal colonnello Campbell, spedisce sul campo il leggendario Solid Snake, il migliore soldato della terra. La missione di Snake: infiltrarsi in Zanzibarland, salvare il dottor Marv e sventare i piani del folle "Uncle one-eye" , comandante dello stato. L'equipaggiamento di Snake in questa "mission impossible": il solito pacchetto di Lucky Strike e una ricetrasmittente grossa e rumorosa. Il mondo è nei guai…

…E anche Snake. Infatti in questa nuova missione, il nostro nicotinomane, mentre si muove tra le varie schermate fisse della roccaforte Zanzibarland, si ritrova costretto a mimetizzarsi e a non farsi individuare da una moltitudine di avversari molto più astuti che in passato. Infatti la prima cosa che balza all'occhio del giocatore è il comportamento dei nemici, molto più sviluppato e articolato: se nel primo episodio i soldati avevano una visuale solo in linea retta e quindi capaci di individuare l'intruso solo se questi si metteva di fronte loro, questa volta invece hanno la possibilità di guardare entro 45 gradi, potendo anche ruotare la testa a destra e sinistra e di passare da uno schermo all'altro, eventualità non presente nel primo capitolo. Inoltre i nemici sono capaci di udire e insospettirsi dei rumori (con tanto di punto interrogativo che appare sulla testa e che abbiamo iniziato ad apprezzare con i più recenti capitoli) che inavvertitamente il serpente può causare: si va dai passi su varie superfici ai colpi della pistola, dal frastuono di un pugno sul muro fino addirittura alla tosse (eh si, perché Snake può anche ammalarsi). Altra novità è l'inclusione di un radar che ci mostra la nostra posizione, quella di amici e soprattutto di tanti nemici e trappole. Una volta che verremo avvistati, il radar andrà in stand by senza darci la possibilità di controllare la dislocazione dei soldati, e tra musica incalzante, guardie incazzate che ci inseguono e una sirena stridente che non vorremmo mai sentire, inizia un countdown entro il quale dobbiamo nasconderci senza farci individuare, fino a quando il conteggio non arriverà a zero, dopodiché si passa a uno stato di allerta "leggera" in cui il nemico perlustra la zona fino a sincerarsi che è tutto a posto. Emozionante.

Tutto questo, unito alla nuova possibilità di Snake di calarsi e strisciare per evitare di fare rumori molesti e, meglio ancora, di nascondersi sotto tavoli, in condotti d'aria e quant'altro i programmatori hanno inserito, aumenta considerevolmente la profondità di un

gameplay ancora oggi fresco. Tutto il vecchio e nuovo armamentario messo a disposizione del serpente solido è studiato per far si che ogni contesto sia valutato bene dal giocatore, onde evitare morti premature. Così l'enorme base militare di Zanzibarland diventa un grosso giocattolo, pieno di situazioni di gioco diverse, in cui ognuno può districarsi a suo piacimento, non esistono pattern prefissati con cui superare gli ostacoli, sempre partendo dalla consapevolezza che sarebbe meglio evitare qualsiasi scontro a fuoco, qualsiasi avversario, qualsiasi trappola. Ed è bello constatare come a distanza di tutti questi anni Metal Gear 2 riesca ad essere così dannatamente divertente e coinvolgente: una struttura a ventaglio inizialmente limitata si dipana con il progredire dell'avventura, scandita dal recupero delle famose keycard e di moltissimi item. Snake cresce, può portare più munizioni, ha più energia vitale a disposizione, questa volta non con l'aumentare di grado come nel primo capitolo (proprio a sottolineare che Solid Snake non ha più bisogno di crescere perché ora è un grande soldato) ma con la vittoria sui bellissimi boss che si paleseranno durante l'avventura, ognuno diverso e con una propria personalità. Ogni scorcio di Zanzibarland sarà motivo di sorpresa e molte gag e trovate saranno familiari a chi ha giocato ai capitoli più moderni della serie. Un gameplay vario, pieno di idee e piccoli puzzle da risolvere, quasi perfetto, è rovinato da un eccessivo backtracking, che porta il giocatore a visitare più volte la stessa location e da una difficoltà complessiva sopra la media. Difetto che comunque passa in secondo piano perché si rimane incuriositi dalla storia, più articolata e complessa del primo capitolo, ricca di colpi di scena e di parentesi tristi e personali che ci faranno scoprire i lati nascosti del carattere di Snake e degli altri protagonisti che sono al suo fianco. Ci si emozionerà a vedere, per la prima volta, character che nelle moderne produzioni abbiamo solo sentito nominare e ci si renderà conto di quanto all'epoca fosse avanti Konami nel lanciare un gioco così diverso dalle altre produzioni dello stesso periodo. Un titolo quasi hollywoodiano al quale nessuna software house ha avuto la furbizia di ispirarsi.

Come per il primo Metal Gear, anche in questo caso è inutile spendere troppe parole per il lato tecnico, comunque superiore al suo predecessore. Un solo aggettivo: spiazzante. La grafica è discretamente realizzata, ad eccezione dei movimenti di Snake e dei nemici, fin troppo legnosi. Dal canto loro, gli effetti sonori e soprattutto la soundtrack in sottofondo sono qualcosa di epico e saranno essi a completare la totale immersione ludica.



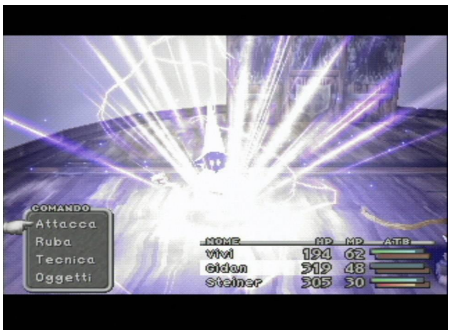
"Prendete il primo capitolo di Metal Gear e unitelo con questo recensito, date una spruzzata di poligoni e vi ritroverete tra le mani Metal Gear Solid per PSone. Metal Gear 2 è un gioco epico, forse uno dei migliori dell'epoca 8-bit. Grande storia, grandi personaggi, gameplay profondo e appagante. Un primo approccio allo stile hollywoodiano che poi ha trovato gloria alla fine degli anni Novanta. Non lasciatevi spaventare dall'aspetto tecnico o dall'eccessiva difficoltà, una volta con il pad in mano sentirete che non vi potrete più staccare fino a quando non arriveranno i titoli di coda. Il miglior gioco per MSX2."

RIC
140.85
Campbell:
Ripassiamo la lezione: la tua missione è penetrare nel territorio dello Zanzibar Land e recuperare il biologo ceco Kio Marv.

Metal Gear 2: Solid Snake è stato riproposto e tradotto in lingua italiana in Metal Gear Solid 3: Subsistence per PlayStation 2, lo trovate nel disco Persistence.

Final Fantasy IX

Davvero un peccato madornale.



di paolorichetti

Con Final Fantasy IX, pubblicato nel 2000 (da noi europei arrivò l'anno dopo), Hironobu Sakaguchi cercò di far ritornare la sua saga sui binari storici dei vecchi capitoli. Se questo tentativo ha avuto successo o meno lo vedremo alla fine della recensione. Adesso partiremo giustamente dall'inizio. Questo ritorno alle origini prende il via attraverso un completo cambiamento scenografico rispetto al settimo e ottavo capitolo e con l'introduzione di una bentornata caratterizzazione dei personaggi (ritornati nello stile perfino al super-deformed), nel complesso sicuramente migliore rispetto al predecessore. Per quanto riguarda il primo aspetto è evidente che Final Fantasy IX rompe con lo stile futuristico instaurato dai due capitoli precedenti per rievocare canoni estetici di stampo fiabesco-medievale caratteristici dei primi episodi della serie. In questo caso si sfiora davvero lo stato dell'arte con ambientazioni teatrali dalle architetture, dalle tinte e dalle luci davvero suggestive e riuscite staccando nettamente in meglio il già ottimo lavoro svolto già con Final Fantasy VIII. Splendidi poi i soliti filmati in CG che a differenza del passato, non solo sottolineeranno i cambi topici della trama ma anche i momenti drammatici. Perciò finalmente le capacità tecniche del monolite Sony vengono sfruttate anche per approfondire il coinvolgimento tra noi e i personaggi.
Con questo auto-assist passiamo appunto al character design che oggettivamente è globalmente molto più riuscito rispetto al predecessore anche se non siamo ancora sui livelli artistici del VI o del VII. Infatti troveremo per esempio il solito stereotipo della ragazzina fragile tanto cara ai giapponesi (trattasi di Daga, alias principessa Garnet) che prosegue col filone instaurato da Rinoa nel VIII. La differenza di caratterizzazione tra i personaggi è inoltre accentuata da una trovata simpaticissima ovvero i dialetti. Alla localizzazione in italiano si aggiungono infatti anche degli slang particolari. Così come nella versione giapponese i personaggi si esprimevano in vari accenti delle regioni del sol levante, nella versione nostrana troveremo spesso idiomi derivati dal dialetto romano, sardo o siciliano. Esilarante, no? Avrà un parvenza casereccia questo character design ma sicuramente, nella sua comicità, risulta oggettivamente molto più efficace nell'avvicinarci ai protagonisti e al mondo di Final Fantasy IX.
Discutiamo adesso delle meccaniche di gioco. Anche in questo contesto si è cercato un ritorno al passato cercando di eliminare quella semplificazione un po' eccessiva presente nell'ottavo capitolo. Durante le battaglie i personaggi saranno ora nuovamente quattro, come nei capitoli precedenti a Final Fantasy VII (graficamente il gioco non sembra apparentemente risentirne tra l'altro) e ciò influirà ovviamente sul lato strategico. Si registra il ritorno di azioni d'attacco simili alle Limit Breaks che qui si chiameranno Trance. Ogni danno subito in battaglia aumenterà la barra Trance appunto, che una volta piena permetterà l'esecuzione di diverse opzioni speciali per ciascun personaggio (attacchi particolari o aumento di potenza). La barra Trance diminuirà poi ad ogni attacco sino all'esaurimento della sua energia così da non abusarne eccessivamente. Molte saranno le magie e gli status alterati anche se, a dire la verità, poche saranno le volte in cui i nemici sfrutteranno questo aspetto andando un po' a vanificare in parte il tentativo di rendere il gioco più difficile e duraturo.
Infine parliamo delle storiche invocazioni che, oltre ad essere più brevi rispetto a Final Fantasy VIII, saranno riservate ai soli due personaggi ovvero Daga ed Eiko i quali tra l'altro, una volta terminati i propri MP, non potranno neanche più farne uso. Le bestie invocate sono inoltre l'ennesimo richiamo al passato (molte di loro vengono direttamente dal sesto capitolo). Purtroppo cadono poi le braccia per quanto riguarda il mondo da esplorare, ben congegnato nella prima parte dell'esperienza di gioco, ma veramente desolato nelle parti restanti dove ci saranno davvero poche distrazioni alle locations principali. Davvero un peccato madornale. Forse la testa era già ormai indirizzata alla Playstation 2? Chi lo sa. Dopo aver già elogiato in anticipo il lato grafico andiamo ad analizzare quello sonoro: Uematsu ritorna a mio giudizio sui grandi livelli del passato a 16 bit con temi davvero azzeccati. Il cambio di ambientazione ha influito ovviamente anche sulla colonna sonora che presenterà molte composizioni influenzate dalla tradizione nord europea. Non mancheranno però anche quelle variazioni che garantiranno un campionario di melodie davvero vario e di conseguenza, cosa assai importante, mai tedioso.

"Terminato Final Fantasy IX rimane dell'amaro in bocca poiché con una maggior profondità di gioco questo titolo avrebbe potuto, se non raggiungere, almeno avvicinarsi al piedistallo d'oro su cui troneggiano imperiosi il VI e il VII. Rimane comunque un J-Rpg dalla qualità complessiva oggettivamente sopra la media e quindi un must per i fan del genere."

Overdrive

...un “giochino”di corse automobilistiche con visuale dall’alto...

Di solito, grandi videogame hanno alle spalle grandi produzioni e grandi concetti. Overdrive pur poggiandosi sulle spalle forti del Team 17, porta con sé un concetto di gioco semplicissimo. Quello di cui parliamo altro non è che un “giochino”di corse automobilistiche con visuale dall’alto, che riprende lo stile di classici come Nitro e SuperCars. Tuttavia questo titolo fu una vera e propria gioia per tutti gli amanti di questa tipologia di game, portando su Amiga, la qualità tipica del Team 17. Semplicemente giocabile sin da subito, Overdrive è un appuntamento da non perdere per chiunque abbia la voglia di ricostruire il puzzle della storia video ludica Amighista.

Nonostante i quindici anni di onorata carriera, questo racing game potrebbe gareggiare a testa alta con titoli recenti, a patto che sul piatto della bilancia siano pesate come metro di paragone l’adrenalina e la sfida lanciata al giocatore. Pur se le macchine in pista sono solo tre (una vostra e due avversarie) e, le piste tutte abbastanza simili tra loro, quando si schiaccia il pulsante per l’accelerazione, il resto passerà automaticamente in secondo piano, e la velocità, accompagnata dal divertimento, vi travolgerà in un turbine di perfezione tecnica. La grafica è di una pulizia mostruosa, tale da dare l’impressione di trovarsi dinanzi a tavole plastificate, con colori ben dosati e completa assenza di pixel in vista. C’è da segnalare che il buon Rico Holmes (grafico del Team 17) in questo giro non prestò la sua mano per la parte grafica. In effetti, il tutto fu creato da un team esterno, lo Psionic Systems (gli stessi autori di Assassin).

Sul versante audio, un Allinster Brimble in piena forma e in stato di grazia artistica, regala effetti sonori esagerati. Tralasciando le musiche dai ritmi ballabili e comunque ben fatte, le frasi digitalizzate, che vanno dalla famosa signorina che vi esorta a scrivere il nome per i record, fino al tipo che in pista urla ogni qualvolta preso il turbo, sono di una cristallinità unica. Un sonoro del genere, ricordo, piegava qualsiasi console e computer presente sul mercato di allora; tutti i “nemici”di Amiga, cui mostravo (tra gli altri) Overdrive, non potevano che restare a bocca aperta nel sentire la forza espressiva del chip sonoro Paula, e di come un titolo semplice come questo, potesse essere portato a tali vette di estremismo tecnico, grazie a dosi massicce di fantasia e padronanza della programmazione.

L’apice del divertimento, in Overdrive, si raggiungeva comunque avendo a disposizione due Amiga collegati tra loro, dove partite in doppio divenivano manifesto stesso del concetto multi giocatore, con la voglia di rifarsi nel giro successivo dopo aver perso l’ultima gara per un millesimo di secondo. In Overdrive non vi è nessuna particolare profondità di gioco, niente tecniche da sperimentare pur di prendere meglio una determinata curva, niente simulazione…puro arcade. Per certi versi è solo un gioco“ignorante”dove vige la regola dell’istinto, occhi puntati sul monitor e la mano fredda sul joypad, il resto è corsa!

NOTA:

C’è da segnalare che il gioco in emulazione Amiga sotto WinUae, non riesce a dare il meglio di se. Provato su di un DuoCore, lo scrolling fluidissimo di cui è padrone questo gioco viene a mancare, con la mancanza anche della pulizia estrema della grafica, che su di un LCD, risulta alquanto sgranata. Tolti questi due fattori, resta sempre la base di un buon divertimento, ma il consiglio è di recuperare la versione originale e di giocarlo su di un vero Amiga per godere a pieno dei lati positivi che il gioco propone.

“Nella grande softeca di videogiochi Amiga, la concorrenza su questa tipologia di game è spietata. Overdrive non è migliore né peggiore di altri, è semplicemente un racing game con visuale dall’alto, divertente e senza troppe pretese. Rischia di venire presto a noia per un ripetersi nel gameplay che vuole le piste troppo simili tra loro, ma controbatte con una produzione grafico/sonora di alto livello. Tutta la sapienza artistica del Team 17 è riversata anche in questo gioco, provatelo e potreste scoprire che tutti quei poligoni, in fin dei conti, non sempre servono…Basta poco per divertirsi tanto.”

di mauriziotirone

Jade Empire

Il punto di riferimento per tutti gli amanti degli action rpg

Il successo di pubblico e critica ottenuto da "Knight fo the Old Republic" fu talmente ampio da spingere la Microsoft a commissionare alla software house responsabile del progetto un altro rpg che ne riprendesse le meccaniche. In seguito all'accettazione del lavoro, la Bioware dovette però accantonare lo sviluppo del secondo episodio dedicato alle gesta dei cavalieri Jedi, per il quale finì col raccomandare alla Lucasarts gli altrettanto talentuosi ragazzi della Obsidian.
Il legame che intercorre fra il qui presente ed il bellissimo Kotor è pertanto di quelli a doppio filo. Infatti, oltre al motore grafico, Jade Empire condivide con quest'ultimo anche lo stesso sistema di allineamento, il quale condizionerà sia lo sviluppo della storia che l'accesso a determinati poteri per il nostro personaggio. Ogni scelta effettuata nel corso dell'avventura andrà perciò ad incidere su di un apposito indicatore, determinando la nostra appartenenza al sentiero della mano aperta o a quello del pugno chiuso (ossia l'equivalente del lato chiaro ed oscuro della forza).

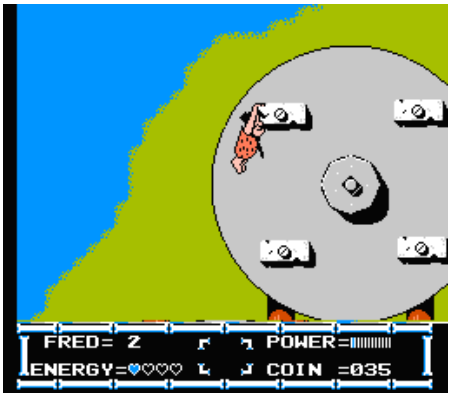
Le somiglianze fra i due titoli si esauriscono però qui, in quanto sia l'ambientazione che il sistema di combattimento risultano del tutto rivoluzionati.
Se in Kotor venivamo catapultati all'interno dell'universo fantascientifico di guerre stellari, in Jade Empire ci ritroveremo a scorazzare fra le città di un antico paese orientale, chiaramente ispirato ai fasti della Cina imperiale.
Il nostro alter ego sarà pertanto un giovane esperto di arti marziali, deciso a vendicare il proprio maestro e a smascherare un terribile intrigo di corte in un'avventura in cui non mancheranno colpi di scena accompagnati da altrettanto repentini cambi di fronte.
Abbandonato il classico impianto alla D&D, Jade Empire ci delizia con un completissimo sistema di combattimento totalmente in tempo reale, che trova svariati punti di contatto con i classici picchiaduro a scorrimento. Nella fattispecie, potremo gestire, tramite la croce direzionale del nostro pad, ben quattro stili di combattimento, da scegliersi fra altrettante tipologie di attacco, tutte contraddistinte da particolari bonus/malus nei confronti delle differenti classi di avversari. Nella pratica, le possibilità di personalizzazione di Jade Empire appaiono quasi illimitate. Potendo scegliere fra svariate decine di stili differenti, equamente suddivisi fra attacchi a mani nude, all'arma bianca, magici o trasformazioni; trovare la combinazione che meglio si confà al nostro stile di combattimento e all'allineamento scelto nel corso dell'avventura, si configura come un vero e proprio gioco nel gioco, in grado di rendere ogni partita a Jade Empire un'esperienza quasi unica ed irripetibile. La sola varietà non basta però a descrivere le enormi potenzialità del titolo Bioware. L'elevato spessore tecnico/strategico offerto da un siffatto sistema è infatti accompagnato da una giocabilità fuori parametro; che trova nella spettacolarità e nell'immediatezza dei combattimenti il proprio migliore alleato.

Tecnicamente parlando il titolo Bioware propone delle ambientazioni molto curate sia sotto il profilo del dettaglio che sotto quello prettamente artistico. Pur non impressionando per la qualità delle tessiture o per l'eccelsa modellazione poligonale, Jade Empire non fallisce nel restituire al giocatore un mondo altamente credibile, ricco di stile e personalità.
Sullo stesso ottimo livello si dimostra anche il comparto audio, grazie alla presenza di effetti sonori ed ambientali mai fuori luogo ed egregiamente implementati.
Per quanto concerne la storia non possiamo che toglierci tanto di cappello di fronte a cotanta grazia. Infatti, il costrutto narrativo proposto racchiude in sè tutte quelle caratteristiche capaci di rendere grande qualsiasi gioco di ruolo. L'incredibile realismo, l'assoluta maturità dei temi trattati e la presenza di numerosi quanto inaspettati colpi di scena contribuiscono non poco ad innalzare il livello finale di un prodotto fin qui praticamente inappuntabile.
L'unica critica a cui Jade Empire finisce col prestare il fianco risiede pertanto nella sua relativa brevità, nonostante la struttura stessa del gioco e la presenza di finali multipli rappresentino un ottimo incentivo a rivisitare l'avventura almeno un paio di volte. Una storia tutto sommato corta, l'esiguo numero di side-quest e una gestione dell'equipaggiamento assai semplicistica, restituiscono la sensazione di un prodotto meno completo ed immersivo del pluri-acclamato "Kotor".
A parte tali difetti, il titolo Bioware mette sul piatto un incredibile mole di qualità, rendendo l'esperienza finale qualcosa di assolutamente appagante e divertente.

"L'eccelso impianto narrativo ed un sistema di combattimento frenetico ed articolato fanno di "Jade Empire" un punto di riferimento per tutti gli amanti degli action rpg, che potranno ritrovare nel qui presente tutto il fascino ed il misticismo dell'antico e misterioso oriente, nonché un simpaticisimmo minigame ispirato ai classici shoot'em up a scorrimento verticale."

The Flintstones: The Rescue of Dino & Hoppy

Yabba-Dabba-Doo!!!



Yabba-Dabba-Doo!!!...E' questo il grido vittorioso del cavernicolo più famoso del mondo dell'animazione, Fred Flintstone, apparso per la prima volta sulle tv americane nel lontano 1960. Tante furono le avventure vissute dalla famiglia Flintstone in compagnia dei loro inseparabili vicini, i Rubble, durante le sei stagioni televisive, fino al 1991, anno in cui fece capolino anche sulla nostra console ad 8bit preferita, il NES (Nintendo Entertainment System). Sviluppato dalla talentuosa Taito (attualmente sussidiaria di Square-Enix), il prodotto che ne uscì rendeva pienamente giustizia ai famosi Antenati, in un platform davvero niente male: erano i tempi d'oro per i Tie-In.

Dalla Preistoria con furore!

Un bel giorno, in quel di Bedrock, giunge dal futuro un certo Dr.Butler e cattura i dinosauri da compagnia dell'allegra brigata preistorica, Dino e Hoppy, con l'intento di allestire uno Zoo tematico nel tempo da cui proviene. Per assicurarsi che gli antenati non gli mettano i bastoni tra le ruote, inoltre, distrugge la macchina del tempo dell'alieno Gazoo, sparpagliandone i pezzi in ogni dove. Da qui partirà la frenetica corsa contro il tempo di Fred per recuperare i pezzi della macchina e fiondarsi nel futuro per salvare i suoi cucciosauri.
Incipit semplice e con pochissime (nessuna?) pretese, che fa da sfondo alle nostre scorribande preistoriche.

"The Flintstones: The Rescue of Dino & Hoppy, per quanto sia un titolo vecchio di 20 anni, in definitiva diverte oggi come divertiva allora. Certo, lo fa con qualche riserva che andrebbe limata, come l'audio e dei controlli un po' imprecisi, ma saprà comunque tenervi incollati allo schermo per il breve lasso di tempo necessario a terminare l'avventura."

Gameplay dell'età della pietra

Come da titolo, il gameplay del prodotto targato Taito è alquanto antiquato nelle sue meccaniche, ma, per il tempo in cui uscì, presentava già qualche spunto interessante ereditato da altri capolavori del tempo, tipo Super Mario Bros. 3. Innanzitutto la struttura con worldmap, dove il giocatore può scegliere quale livello affrontare, senza seguire un ordine pre-impostato. La conformazione dei livelli è abbastanza classica, con una struttura lineare da sinistra verso destra, che in alcuni punti si sviluppa anche in verticale, come la scalata con la lava alle calcagna, variando un po' l'esperienza di gioco: è in questi determinati frangenti però, che i controlli mostrano i loro limiti, essendo poco precisi e reattivi (specie quando Fred deve sollevarsi mentre si arrampica), creando così non pochi grattacapi. Il progredire dell'avventura viene saggiamente spezzato da alcuni livelli bonus della durata di 60 secondi, in cui dobbiamo controllare un Fred versione giocatore di basket. Vincere tali sfide ci fa ottenere speciali abilità, che ci aiutano nelle situazioni più insidiose: possiamo, ad esempio, volare e sorvolare un baratro particolarmente ampio, oppure fare un super-balzo e raggiungere una sporgenza fuori dalla nostra portata. Oltre a queste abilità, Fred potrà contare anche su un set di armi secondarie abbastanza fornito tra uova-bombe, asce, fionde e quant'altro. Tutto ciò però, avviene solo attingendo alla nostra scorta di monetine opportunamente ottenute dal linciaggio dei nemici che si pongono sulla nostra strada. Il nostro goffo protagonista, infine, può sempre avvalersi della sua fidata clava con cui le suona di santa ragione a tutti i nemici di turno, compresi gli immancabili Boss di fine livello che danno, anche al giocatore più smaliziato, molto filo da torcere.

Bellezza d'altri tempi...

Quando si dice "la magia dei gloriosi 8bit", non si può non far riferimento anche a questo titolo. Fin dalle prime battute si resta esterrefatti dalle immagini disegnate con cura e dalla resa grafica finale che, nonostante la palette di colori piuttosto scarna, è esemplare per una console di quel periodo. Le ambientazioni sono abbastanza variegate, passando da giungle rigogliose a città innevate o manieri tenebrosi, il tutto brulicante di nemici sempre vari e ben caratterizzati. Gli sprite 2D son dettagliati ed animati in maniera impeccabile e ricordano da vicino i movimenti dei personaggi della serie animata (in particolare i movimenti di Fred quando corre). Meno incisivo è il sonoro che, nonostante ricalchi le musiche dei cartoni ricreandone in parte l'atmosfera, risulta particolarmente gracchiante, in alcuni frangenti addirittura insopportabile e un po' ripetitivo, costringendo alle volte il giocatore ad azzerare il volume. La stessa cosa accade per gli effetti sonori, decisamente minimalisti e a tratti fastidiosi. Per quanto concerne la longevità infine, siamo su livelli poco accettabili perfino per l'epoca: anche se il livello di difficoltà è abbastanza alto, il titolo non vi porterà via più di un'oretta e mezza al massimo. Decisamente poco, anche per un titolo del NES.

di danieleduca

Halo 2600

A quasi un anno di distanza dalla presentazione in PRIMA EUROPEA con Retrogaming History alla manifestazione “VideoGamesHistory 2010” di Monza, ecco la recensione di Halo2600!

di marcomarabelli

Ritardo non giustificato, il mio... tuttavia spero di essere in grado di farmi perdonare e, SOPRATTUTTO, di invogliare al gioco anche tutti coloro che non hanno ancora provato questo straordinario titolo!

Introduzione

Credo che chiunque decida di leggere un qualsiasi articolo riguardante Halo abbia ben in mente ciò che effettivamente significa questo prodotto e ne riconosca perciò l’assoluta importanza per la storia CONTEMPORANEA del videogioco.
Ebbene, chi scrive in questo preciso istante è, invece, un po’ “acerbo” per quanto riguarda tale periodo, date le sue radici videoludiche ben più piantate in quell’epoca da tutti definita come “Golden Era”, e sarebbe perciò la persona meno indicata per parlarvi di Halo...
“E ALLORA CHE SCRIVE A FARE QUESTO QUI ?”, vi chiederete.
Ebbene, una prima risposta dovreste già averla “percepita” soltanto leggendo il titolo stesso (...2600...) di questa recensione, mentre tutto il resto lo troverete nelle parole seguenti!

La Storia

Halo 2600 è il risultato di una sorta di “sfida”, se così si può chiamare, che ha visto coinvolte da un lato le capacità di programmazione di una persona e dall’altro le “disponibilità” effettive della macchina su cui si accingeva a programmare. Ed Fries, questo il nome della persona in questione, lavora nel settore dei videogiochi sin dal 1982, ha sviluppato Microsoft Game Studios ed è colui che ha letteralmente “lanciato” a livello commerciale la prima Xbox! Dopo una carriera di 18 anni in Microsoft, nel 2004 Ed decide di lasciare la grande azienda e di continuare la sua professione come consulente e membro del consiglio di diverse società appartenenti al mondo del videogioco. Veramente niente male come curriculum! Ma... l’Atari VCS/2600 cosa c’entra con tutto ciò?

Ebbene, a questo punto, proprio per meglio comprendere il concetto di “sfida” prima citato, vi riporto qui un estratto di una delle interviste che lo stesso Ed ha rilasciato durante il “Classic Gaming Expo” di Las Vegas, evento tenutosi nel Settembre del 2010 che ha per l’appunto “ospitato” la “prima mondiale” di Halo 2600 alla presenza dello staff di AtariAge il quale, ovviamente insieme allo stesso Fries, ha messo a disposizione per la vendita “diretta” un buon numero di cartucce “prima versione” in formato NTSC.

“Lo scorso autunno ero a Philadelphia, ad una conferenza e durante il tragitto verso l’aeroporto stavo ricordando insieme a degli amici quando, nei primi anni ’80, scrivevo giochi per l’Atari 800. Qualcuno, tanto per rimanere in tema di vecchi computers, mi suggerì di leggere il libro “Racing Beam” sulla programmazione dell’Atari 2600 e la cosa mi incuriosì talmente tanto che andai a prendermi immediatamente quel libro! Dopo averlo letto pensai che potesse essere divertente tentare la stesura di alcune righe di codice per questa macchina, anche tenendo conto del fatto che erano quasi 30 anni che non scrivevo più qualcosa in Assembler per un processore 6502, parente stretto del 6507 dell’Atari 2600. Ne riscoprii, quindi, l’apparente facilità di approccio, dato il numero relativamente esiguo di istruzioni delle quali questo codice macchina è composto. Coadiuvato dai vari e modernissimi sistemi di sviluppo software e dagli emulatori che consentono di verificare immediatamente il programma stesso, cominciai a scrivere, anche se non ero proprio sicuro cosa... Colto da un’ispirazione di carattere “personale”, cominciai così a creare uno sprite di quel Master Chief di Halo che tanto mi aveva “dato” in passato, e lo feci correre in giro per lo schermo. Dopodichè, non contento di lasciare Chief da solo, creai un commando Elite per potergli sparare. Dopodichè... be’, una cosa tira l’altra e... ne è scaturito, pur sapendo sin dal principio che non era nelle mie intenzioni produrre un gioco completo, questo HALO 2600! In conclusione potrei senz’ altro affermare che al giorno d’oggi si è abituati a realizzare giochi con grafica e suono superlativi, coadiuvati da dispositivi che consentono di lavorare al meglio su macchine che hanno una notevole quantità di memoria. L’ Atari 2600 è invece una console molto difficile da programmare, perchè la capacità di memoria disponibile è assai limitata e quindi presenta un tipo di sfida davvero interessante e divertente!”

Non c’è che dire: questa potrebbe essere la miglior presentazione possibile per Halo 2600! Non un “retrogame” vero e proprio, quindi, ma un gioco completamente “NUOVO” realizzato per essere fatto funzionare su di una console “VECCHIA” !

Il gioco

In sostanza si tratta di un “action/shooter” con vista bidimensionale in cui il giocatore, tramite

l'utilizzo del solito buon vecchio joystick Atari ad 8 direzioni più pulsante di fuoco, assume il controllo del protagonista. "Master Chief", questo il suo nome in codice, è un soldato umano, geneticamente potenziato e dotato di una pesante corazza, il cui scopo è trovare ed annientare il capo supremo della comunità formata da alcune razze aliene estremamente convinte e decise, a causa di un'esasperata divergenza di ideali religiosi, a sterminare l'intera umanità.
L' area di gioco è formata da 4 settori principali a loro volta suddivisi in 16 schermate ciascuno, per un totale di 64 "locazioni" disposte secondo un preciso schema (o mappa).
L'accesso al settore adiacente è quasi sempre reso praticabile solamente tramite lo sblocco di un particolare "cancello energetico", operazione per la quale è necessario recuperare una delle chiavi posizionate in determinate locazioni dell'area di gioco.
Ovviamente il protagonista deve anche far fronte ad alcuni nemici e/o ostacoli più o meno dannosi e diversificati per i diversi settori. Sistematicamente si può dire che più Master Chief progredisce nel gioco e più i nemici si rendono difficili da affrontare per via della maggior velocità degli stessi e per quella dei proiettili sparati dalle loro pistole...
Tutti sprite di dimensione canonica, che per il VCS corrisponde a 12 pixels di altezza, sia per Chief che per i nemici che compaiono nei primi 2 livelli: Covenant, commando Elite ed altri ancora... ammassi di pixels, insomma, ma veramente ben realizzati, multicolorati e maledettamente somiglianti alle controparti "XBoxiane"!
Nessuna possibilità di selezione del livello di difficoltà, nessun punteggio, nessun limite di tempo, nessun contatore... solamente alcuni "caschi" visualizzati in basso a sinistra dello schermo che indicano il numero delle vite residue (tre all'inizio del gioco).

Nel primo settore di gioco, ambientato all'aperto, sono presenti solamente alcuni innocui alberelli sparsi qua e là per le schermate e qualche Covenant dotato di sparo "lento".
Obiettivo iniziale di Master Chief è il recupero della propria pistola, posta nella locazione subito IN ALTO rispetto a quella di partenza, senza la quale gli sarebbe impossibile proseguire nell'avventura.
Tale arma consente di sparare solamente un colpo alla volta e solo in linea orizzontale, più precisamente dalla parte ove Chief è voltato... è quindi opportuno prendere un po' di confidenza con questo tipo di fuoco, onde evitare di sparare "a vuoto" e di dover quindi attendere l'avvenuta ricarica della pistola (solo a proiettile andato "a segno" o "fuori schermo") per poter sparare un altro colpo!
Eliminando alcuni nemici compare a volte una sorta di scudo che, se raccolto, dona a Master Chief una protezione energetica sufficiente a "trattenere" un colpo del nemico.

Talvolta è possibile raccogliere più di uno scudo, senza però trarne giovamento alcuno: la potenza di questa protezione non è infatti cumulabile, perciò ad un quantitativo di 2 scudi raccolti corrisponde comunque la copertura per un solo proiettile.
In ogni caso, scudi o no, dopo aver recuperato la pistola, l'obiettivo principale di Chief si sposta automaticamente verso il recupero della chiave necessaria ad aprire il primo cancello energetico che dà accesso al secondo settore.
Una sezione di gioco, questa, chiusa all'interno di una base dei Covenant, nella quale ogni locazione è intrisa di pericoli, come ad esempio i "generatori di radiazioni" che, posti proprio nel bel mezzo dell'area di gioco, provocano per contatto l'immediata folgorazione di Master Chief e la conseguente perdita di una delle sue vite a disposizione!

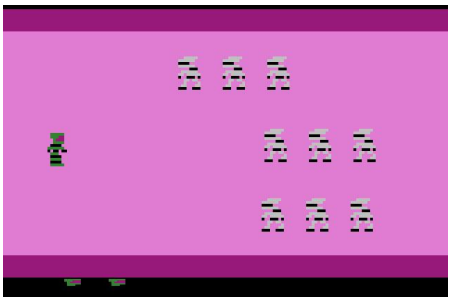
Fanno la loro comparsa da questo livello in poi alcuni nemici "potenziati" rispetto a quelli già incontrati nel livello precedente, dai movimenti più scaltri e dallo sparo molto più veloce. Sono distinguibili dagli altri "comuni" nemici per via della loro colorazione tendente al rosso.
In alcune locazioni i nemici sono disposti addirittura su file da tre soggetti ciascuna.
Il fuoco di tali "squadre" corrisponde ovviamente a tre colpi alla volta, tutti diretti verso il povero Master Chief! Fortunatamente, però, è sufficiente colpire uno dei tre nemici per poter disintegrare l'intera fila.
Una bella novità di questo livello è la SUPER-pistola, reperibile in una remota locazione ad est del livello e mediante la quale il volume di fuoco del protagonista raddoppia (più precisamente raddoppia la velocità dei proiettili).

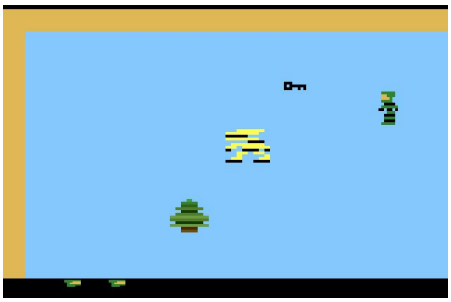
Per poter arrivare alla chiave di questo livello è necessario stavolta affrontare un altro distinto settore, subito accessibile e posto appena al di fuori della base.
La natura estremamente scivolosa del terreno (ghiacciato!) di cui è caratterizzato questo livello rende i movimenti di Master Chief pressochè inarrestabili, per cui oltre al resto delle difficoltà già incontrate sinora, è necessario fare molta attenzione al controllo stesso del protagonista. Non è difficile, infatti, schiantarsi contro uno dei tanti igloo (almeno così parrebbero...) disseminati nell'area.

Trovata la chiave, il protagonista deve fare un bel po' di strada a ritroso attraverso i ghiacci e rientrare nella base per poter accedere al nuovo settore.
Ambientazione "mista" per questa sezione di gioco e stessi medesimi nemici, anche se visibilmente un po' più "paffuti" rispetto a quelli gia incontrati in precedenza. Questa "crescita" è ottenuta tramite una sorta di artificio di "duplicazione" della larghezza degli sprites, particolarità peraltro propria della programmazione del VCS e, a quanto sembra, fortunatamente non "esosa" in termini di memoria "spesa". Oltre a questi esseri cresciuti Chief deve far fronte anche ad una nuova minaccia: disseminate in giro per gli schermi vi sono alcune "torrette", capaci di sparare esattamente come i temibili nemici "potenziati".

Sempre più ostica, quindi, la strada della vittoria per il povero Master Chief!
In suo aiuto, fortunatamente, arriva un miracoloso "Power-up": un bel paio di stivaletti energetici che incrementano la velocità dei movimenti di Master Chief, rendendogli così meno difficoltosa la fuga dai velocissimi proiettili sparati dai nemici!
L'ultima chiave consente l'accesso al quartier generale della base nemica, nella quale il protagonista deve fronteggiare un gigantesco boss finale!

Particolare la "commutazione" della grafica del VCS in quest'ultimo livello: lo sprite del protagonista pare estremamente rimpicciolito rispetto a ciò che si era visto in precedenza, mentre invece quello dell'unico nemico presente sullo schermo pare realmente GRANDE!
Un altro artificio grafico del VCS ha consentito, in questo caso, di ottenere sprites alla massima risoluzione possibile e con un rapporto d'aspetto di 1:1 (1= altezza e 1= larghezza) per i 12 pixels di Chief (rapporto che durante tutto il resto del gioco è sempre stato 2:1...) e





di 1:4 per i 24 pixels del boss!
Inoltre quest'ultimo nemico è in grado di sparare ben 3 missili alla volta... un'azione, questa, non permessa dalla programazzione "base" della console Atari ma ottenibile tramite un altro preciso "trucco" di programmazione e di visualizzazione di linee sullo schermo.
Sconfitto anche il boss finale, il gioco termina. A questo punto torna a comparire sullo schermo la schermata introduttiva già vista all'atto dell'accensione della console, ma una nuova "colorazione" dello sfondo (un rosso cangiante) preasagisce qualcosa d' "altro"...
Iniziando una nuova partita, infatti, si notano sin da subito alcune differenze rispetto alla prima avventura... a voi il compito di scoprirle!

Particolarità

Durante la scrittura di Halo 2600, il buon Ed avrebbe avuto l'intenzione di aggiungere anche un livello a sè stante in cui Master Chief si sarebbe trovato alla guida del famoso "Warthog", il fuoristrada già visto in alcune avventure di Halo. La scena era stata praticamente completata ed integrata nel gioco, ma purtroppo così facendo si andava a "sforare", anche se per poco, quell'unico limite dei 4 Kbytes che Fries stesso si era prefissato ed entro il quale già era stata ardua faccenda restare!
Sorge spontanea, a questo punto, la fatidica domanda che porrebbe a sua volta un quesito di risposta pressochè indefinibile, probabilmente anche per il programmatore stesso... COME SAREBBE STATO Halo 2600 se Ed Fries avesse avuto intenzione di programmarlo utilizzando una memoria "bankswitchabile" pari ad una capacità totale di 32 Kbytes anzichè su di un semplice banco da 4 K ?
Non si potrà mai sapere! Sta di fatto che, comunque sia, questo Halo per Atari VCS/2600 è un vero e proprio concentrato di trucchi di programmazione. Dall'inizio sino alla fine, infatti, il giocatore/appassionato attento alle caratteristiche del gioco, può notare come in quest'ultimo sia stata inserita una sorta di "miscela" di dati a dir poco miracolosa! Sprite tripli, di dimensioni raddoppiate o addirittura dimezzate, spari multipli tutti visualizzati contemporaneamente sullo schermo, assenza assoluta di qualsivoglia tipo di flickering o glitching (ovvero i difetti tipici del VCS)... Esiste inoltre un "bug" che Fries ha volutamente lasciato per la gioia degli affamati di easter-eggs: si tratta in sostanza della presenza di una strana zona "fantasma", accessibile in un modo non ancora ben definito, in cui sono consentiti movimenti in ogni direzione e nella quale tutto risulta "alterato". Purtroppo, non avendo mai (o meglio: non avendo ANCORA...) raggiunto/scoperto quest'area, il sottoscritto non vi può dire altro a riguardo...

Prezzi e "dotazione"

25 $ il prezzo "dettato" da AtariAge per una cartuccia "loose", e cioè priva di manuale d'istruzioni e/o di scatola. Per questi ultimi è necessario infatti affidarsi ad un membro della stessa comunità di AtariAge che può produrre entrambi libretti e box in cartone, di qualità estremamente elevata, così come pure elevato è, ahimè, anche il loro costo: altri 25 $!!!.
Una fortuna, la mia, quella di aver ricevuto in esclusiva per Retrogaming History da AtariAge una cartridge in formato PAL (opportunamente convertita da un altro membro e programmatore di AtariAge, tale Manuel Rotschar) con livrea "prima versione", identica, perciò, a quella delle cart NTSC vendute al CGE! Le cartridges "sfornate" in seguito, comprese TUTTE quelle prodotte in formato PAL, hanno, infatti, una differente etichetta...

Per la scatola mi sono ingegnato personalmente con alcuni programmi di fotoritocco e/o "assemblaggio"... tutto lavoro in seguito ovviamente mostrato ai "detentori" dei diritti di copyright sul gioco. Previa approvazione di questi ultimi, mi sono poi rivolto al "solito" fotolaboratorio online per le operazioni di stampa. L'azienda in questione ha magistralmente realizzato, con tempistica più che accettabile e gran qualità di stampa in rapporto al prezzo (veramente contenuto) anche manifesti, banner, badge e quant'altro, tutto "marchiato" Retrogaming History ed espressamente dedicato all'evento "VGH2011"!

"Halo 2600!
Un prodotto che ha realmente contribuito alla "fioritura" di una vera e propria tendenza tra i programmatori di tutto il mondo, "specialisti" di quelle vetuste ed obsolete macchine che nessun altro, se non i veri appassionati, tra i quali figurano ovviamente anche i retrogamers più accaniti, è ancora in grado di apprezzare!
Al di fuori di questo, un gioco veramente BELLO, sotto tutti i punti di vista!
Master Chief E' PROPRIO LUI, in "piccolo", ma è lui!
I Covenant e i commando Elite... bè, anche loro sono... LORO!
Tutto è riprodotto in maniera così verosimile ai caratteri originari dei colossi per XBox che pare sia stato utilizzato un "convertitore di immagini" piuttosto che una "fredda" scrittura di codice macchina.
Per contro, il sonoro è la "solita farcitura" di suoni del VCS, ma a questo punto verrebbe da chiedersi se vale proprio la pena parlarne... è quello e basta.
Assolutamente alla portata di tutti per quanto riguarda la difficoltà di gameplay, Halo 2600 soffre solamente di una longevità non proprio esaltante, in quanto l'avventura è piuttosto breve ed il giocatore, dopo averla terminata con successo, è poco incentivato a reinserire più volte la cartuccia nello slot del VCS. Forse è questo il difetto, l' unico, di questo gioco, ma d'altro canto, "dentro" quei miseri 4096 bytes di memoria, di altra "roba" non ce ne stava proprio più!"

Shadowgrounds Survivor

Una feroce resistenza contro un nemico implacabile

Shadowgrounds Survivor è il seguito/spin-off del primo Shadowgrounds: un eccezionale shooter sviluppato dalla Frozenbyte un paio d'anni fa. Questo sequel non è che si discosti molto dall'impostazione del primo, probabilmente per non stravolgere troppo il già apprezzato gameplay, comunque per chi avesse perso l'originale questo pseudo seguito ne riassume l'essenza introducendo anche alcune interessanti novità. La trama riprende quella già vista nel filone dei film di fantascienza della serie Alien e Fanteria dello Spazio. Non è che ci sia moltissimo da dire, si rifà nuovamente alla storia già introdotta dal primo gioco che vede la colonia spaziale di Ganimede invasa da una misteriosa razza di alieni insettoidi tuttaltro che mansueti. Ma mentre nel primo gioco impersonificavamo un semplice addetto alla manutenzione, in questo seguito utilizzeremo più personaggi, a seconda delle missioni.

Si tratta di uno shooter visto dall'alto, con visuale alla Gauntlet o alla Alien Breed se preferite, per cui non è che ci si debba aspettare chissà che. Comunque oltre a massacrare tonnellate di alieni bavosi, si devono usare interruttori ed aggiustare meccanismi per poter accedere a nuove aree dello scenario. Durante il nostro pellegrinaggio tra gli ambienti di gioco è indispensabile l'uso della torcia elettrica. Illuminando le aree in ombra potremo respingere l'attacco dei mostri più piccoli o determinare la posizione di altri invisibili ad occhio nudo. Il sistema di potenziamento delle armi è tutto sommato buono, oltre ad essere raccolte, dovranno anche essere aggiornate raccogliendo i bonus lasciati cadere dalle orde di nemici famelici. Ciascun potenziamento richiederà un certo numero di questi punti bonus, un'arma potrà così avere una capienza di fuoco maggiore, una maggior potenza e una migliore accuratezza del tiro. Alcune armi poi presentano inoltre un pulsante per il fuoco secondario. Un sistema a RPG migliora le abilità dei personaggi, a mano a mano che si gioca acquisiranno ulteriore esperienza che gli consentirà di utilizzare armi sempre più complicate.

Il motore 3D del gioco rende benissimo le atmosfere dei film della serie Alien: si va dagli esterni caratterizzati da condizioni meteo sfavorevoli, caratterizzati da pioggia, vento e buio, ai temibilissimi interni claustrofobici. La gestione degli effetti luminosi e delle ombre è invidiabile così come l'ammontare del tasso di "gore" del gioco. Gli spappolamenti e le strisciate di sangue sui pavimenti e sui muri proprio non si contano, così come i cadaveri martoriati dei poveri abitanti della base. Il tutto rende veramente l'idea di una feroce resistenza contro un nemico implacabile. Gli intermezzi animati sono carini, anche se onestamente preferivo quelli visti nel prequel poiché introducevano meglio i vari aspetti della trama e dell'azione di gioco. Una nota va spesa anche per l'ottima fisica del gioco, ad esempio molti oggetti possono essere fatti cadere (scafali, tavoli, sedie), altri fatti rotolare (bidoni) e altri ancora infranti (casse e vetri). L'esplosioni invece faranno volare cadaveri ed oggetti in ogni dove. Rispetto al primo capitolo, questa variante vanta una maggiore interattività con gli scenari, veramente ottimo in questo senso.

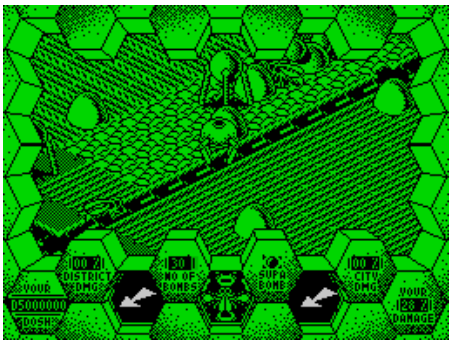
Il sonoro è ben fatto, se non di ottimo livello, con musiche d'atmosfera che diventano sempre più concitate nel momento in cui l'azione diventa frenetica. Gli effetti sonori sono convincenti e i dialoghi che introducono le varie sequenze di gioco e che aggiornano "on the fly" i quest durante la missione risultano ottimi. Il gioco purtroppo è poco longevo, si tratta pur sempre di un titolo budget, dipende da voi: se vi fate prendere troppo la mano lo finirete molto presto, vista la sua natura molto immediata, con un uso più ragionato dovrebbe durarvi un pochino. La difficoltà alterna sequenze tranquille a vere e proprie ammucchiate in cui si spara all'impazzata, talvolta senza neanche il tempo di mirare.

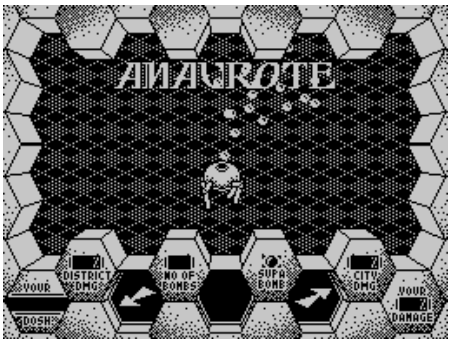
"Tutto sommato mi sento di consigliarvi Shadowgrounds Survivor poiché l'unica differenza con i cugini First Person Shooter è il punto di vista. Onestamente però ho preferito il primo, che pian piano introduceva (meglio) tutti i mostri e le varie situazioni di gioco con specifici intermezzi, in questo "seguito" invece tutto è già svelato, probabilmente per la sua natura di spin-off. Io lo considererei come un'espansione a se stante del primo episodio. Fate così procuratevi il primo che vi introduce tutto per bene, e poi giocatevi questo secondo che è un ottima variante sul tema ed espande alcuni aspetti."

di albertofin

Amaurote

Non si può mai stare in pace!





di lucazabeo

Sei tranquillo, nella tua casuccia, con il tuo cagnolino, la tua stupenda compagna, piscina, barbecue perfetto, ed ecco che i soliti alieni sbarcano sul tuo amato pianeta, e subito vieni chiamato dal comando di difesa:

"Pronto, Capitano?"
"No, risponde casa Bau…"
"Scusi?
"allora B come Bari, A come Ancona, U come Udine…Bau..uha uha uha.."
"Senta, capitano, la smetta di scherzare qui la situazione è seria. Sono scesi degli insetti alieni e non sappiamo cosa fare..."
"Usate del DDT!"
"Ma, capitano, sono immensi.."
"Usate uno scacciamosche"
"No! Niente da fare…capitano, venga subito, abbiamo già allestito il mech…"
"Va bene arrivo…CARAAAA, metti la carne in padella che faccio tardi stasera…. Ammazzo due mosche e torno"

Questa in breve la storia del nostro intrepido capitano, ma la realtà del gioco è molto più complessa.

Dopo il caricamento, la schermata dei credits viene aperta da una piacevole musica (solo per gli Zx Spectrum 128k), creata non di meno che da David Whittaker (molti saranno sorpresi ma è così), in cui un mech a forma di uovo quadrupede chiamato Arachnus 4 sarà il nostro mezzo per sconfiggere gli alieni.

Una volta scelto il quartiere da ripulire, e ne avremo ben 25, si inizia con una schermata dove un mezzo viso ci guarda in fronte con pochi frame di animazione.
Desidero soffermarmi su questo per un semplice motivo: è il primo esperimento di FMV (full motion video), nella storia dei computer 8 bit, ed esattamente nel 1987.

In effetti questi pochi frame non sono affatto disegnati, ma sono proprio una cattura video del viso di uno dei programmatori.
Infatti dopo la realizzazione della versione 48k dello Zx Spectrum, dove i programmatori fecero salti mortali per comprimere e ottimizzare il gioco per recuperare i vari kbyte, nella versione a 128k si trovarono 80kb di spazio libero extra e, oltre all'aggiunta della musica e degli effetti sonori creati da David Whittaker, pensarono di inserire un'animazione.
Presero un computer Tatung Einstein (una specie di MSX, stesso processore, stesso chip audio, ma non compatibile), lo utilizzarono per la gestione dei dati binari in fase di programmazione grazie al connettore video in entrata , provarono a prelevare alcuni secondi di ripresa del proprio viso, ma ottenendo un risultato pessimo in quanto le luci al neon creavano sbalzi di colore e interferenze, quindi si concentrarono su una parte del volto e digitalizzarono alcuni secondi, che li ritroviamo nella schermata di entrata del gioco. Il risultato, vista l'epoca, fu qualcosa di eccezionale e assolutamente pioneristico.

Dopo questa introduzione, il nostro amato eroe si reca sulla scaletta di carico del mech e dopo essersi gettato a capofitto nell'entrata viene prelevato da un elicottero (con il muso da topolino) e lanciato sul campo di battaglia.

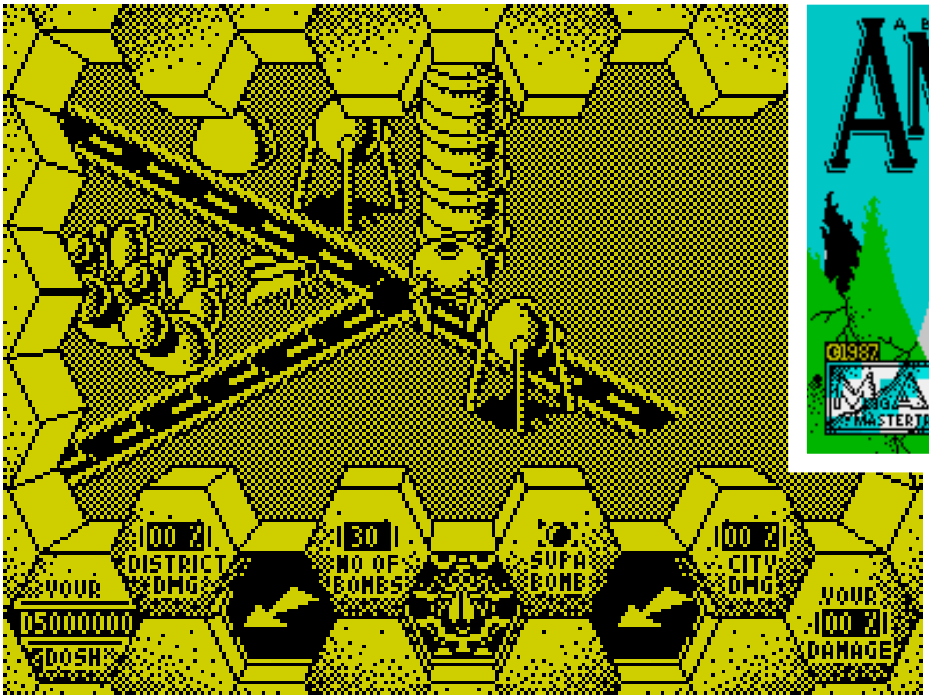
Arriviamo nel punto del primo sbarco e gli insetti alieni hanno già fatto piazza pulita degli abitanti, quindi il paesaggio è alquanto deprimente, inoltre non sarà sufficiente uccidere i nemici, perché essi vengono generati dalla "Regina". Il nostro compito sarà prima uccidere quella che governa il settore e successivamente ripulire la zona dagli insetti, questo perché essa sarà pronta a generare altri "figli" appena questi vengono uccisi.

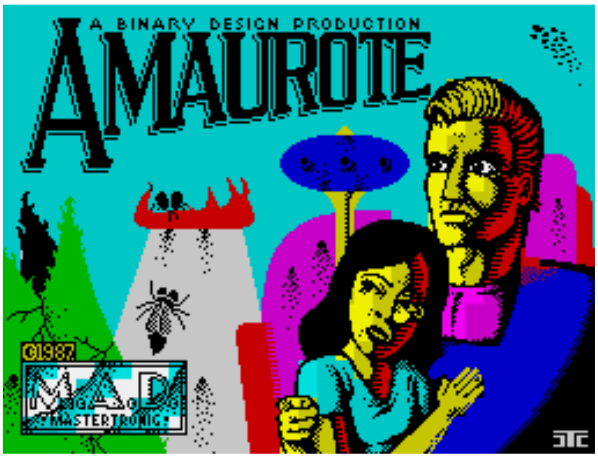
Abbiamo quindi venticinque settori da ripulire dagli alieni a forma di mosche, ognuno di essi comprende ben cento schermate, quindi per un totale di 2500 schermi da sistemare (prima di tornare a casa a mangiare il nostro barbecue). La visualizzazione del gioco è in 3D isometrico, ma il flip-screen non sarà brusco, difatti lo schermo scorrerà nel momento in cui ne toccheremo l'estremità.

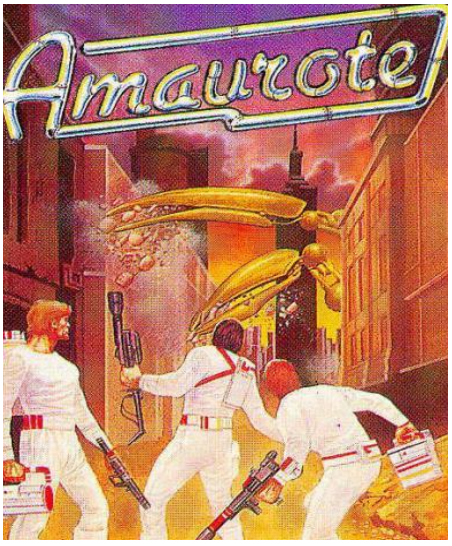
Amauroute non è solo un gioco di "vai, ammazza e passa al livello successivo", ma ci sono degli elementi strategici che devono essere considerati:

- le nostre munizioni non sono infinite
- non possiamo con il nostro mech camminare ovunque
- abbiamo una percentuale di distruzione, quindi troppi danni alle abitazioni tolgono punti
- le "Regine" devono essere distrutte con una "Dosh Bomb"
- i nostri colpi verso gli alieni non godone di una traiettoria lineare, le bombe rimbalzano e bisogna lanciarle correttamente
- non possiamo sparare più di una bomba alla volta, attendendo fino a che questa o non esca dal settore o colpisca qualcosa, e quindi saremo più vulnerabili in quel lasso di tempo
- gli alieni possono volare, noi no
- se richiederemo aiuti via radio, i rifornimenti non cadranno dove vorremo noi, ma andranno recuperati.

Ad ogni richiesta vengono prelevati dei soldi dal nostro portafoglio. La moneta locale è il "Dosh" e ce ne vengono forniti cinque milioni all'inizio. Qualunque richiesta ha un costo: le bombe per la Regina Madre costano 50.000 Dosh (moltiplicateli per i 25 livelli), le armi aggiuntive 45.000, le riparazioni al nostro mech ci faranno spendere in relazione a quanti danni abbiamo rimediato e ogni ritiro dalla zona ha il suo prezzo. Le nostre azioni, quindi, devono essere ben ponderate.







Lo schermo del gioco è suddiviso in due parti distinte: l'area di gioco e l'area delle informazioni. Quando i programmatori John e Ste Pickford (ovvero i Pickford Brothers) realizzarono su carta il progetto di Amaurote decisero di non seguire i classici schemi in voga in quel periodo (schermo pieno isometrico tagliato dalle informazioni di status), ma di crearne uno che permettesse al giocatore di avere tutto sotto controllo e molto chiaramente. Disegnarono quindi dei prismi esagonali, conferendo alla schermata di gioco una profondità particolare, e una "sala comandi" pulita e di facile interpretazione.

Partendo da sinistra, avremo quindi, sul primo esagono la quantità di soldi Dosh, sul secondo i danni in percentuale provocati da noi e dagli insetti del settore, sul terzo e sul settimo esagono le indicazioni dello scanner, sul quarto la quantità di bombe rimaste, sul quinto la modalità ricerca dello scanner, sul sesto esagono il carico della Dosh Bomb per uccidere la Regina Aliena del settore, sull'ottavo i danni provocati alla città (compresi i cittadini barricati in casa, quindi più grande è la casa che distruggiamo più danni accumuleremo), e infine sull'ultimo i nostri in percentuale.

Lo scanner è un elemento fondamentale che ci permette di localizzare tre cose: la posizione della Regina Aliena, la posizione dello scarico della Dosh Bomb e la localizzazione degli alieni all'interno del settore.

In qualunque momento possiamo comunicare via radio per delle richieste, dal rifornimento delle bombe normali, all'acquisto della Dosh Bomb una volta identificata la posizione della Regina Aliena, dalla riparazione del nostro mech fino alla richiesta di salvataggio (soprattutto utile quando gli insetti alieni sono molti e siamo circondati). Ricordatevi che ogni richiesta ha un costo che influisce sulle nostre finanze.

Come già detto, ogni volta che sganciamo una bomba verso gli alieni, non potremo sganciarne un'altra fino a che questa non abbia impattato con qualcosa oppure sia uscita dal settore, quindi ad ogni lancio noteremo sull'indicatore di bombe che questo si illumina alternativamente di rosso e nero, indicandoci l'impossibilità di sganciare altre bombe fintanto che è rosso.

Oltre all'animazione iniziale, è d'obbligo notare delle chicche grafiche che rendono l'idea della cura, oserei dire maniacale, dei programmatori: le animazioni del mech Arachnus 4 sono assolutamente perfette, danno il senso di spostamento sulla terraferma; gli edifici dei vari settori, benché siano ripetuti per ogni schermo, sono disegnati in maniera perfetta e senza sbavature; i movimenti degli alieni sono stupendi, quando essi camminano muovono le zampe, quando volano aprono le ali. Graficamente parlando, un capolavoro.

Il gioco fu principalmente sviluppato sullo ZX Spectrum 48k e 128k, convertito per l'Amstrad CPC e il Commodore C64, mentre alcuni mesi dopo uscirono le versioni per Atari 800/XL/XE e MSX.
Da notare che la versione C64 era l'unica che non godeva della grafica isometrica ma venne realizzata con la visuale Top-Down (vista dall'alto piana): per stessa ammissione dei programmatori, le energie e il tempo per la programmazione furono spese principalmente per la versione ZX Spectrum, per cui la versione Commodore fu un flop, ma questo se lo aspettavano.

Amaurote, nelle sue versioni, è di pubblico dominio, quindi lo potete scaricare tranquillamente da internet.

Un'ultima cosa: i Pickford Brothers, oltre ad Amaurote hanno realizzato altri classici: Glide Rider, Max Headroom, Xeno, Zob e hanno collaborato a tantissimi giochi (Ghost'n Goblins, Knight Games 2, Voodoo Nightmare e altri)

"Come il buon vino che invecchia con il tempo, assaporarlo e giocarlo ha creato un ricordo indelebile nella mia mente, soprattutto nella versione 128k. Dopo averlo caricato e iniziato a giocare, ci si dimentica realmente che di fronte abbiamo un "semplice" ZX Spectrum. Troviamo animazioni stupende e ben definite, con l'Arachnus 4 che non scivola ma cammina, gli insetti alieni che se entri nel loro campo visivo ti inseguono, le città, anche se ripetitive nelle costruzioni, sono curate e ben definite. Amaurote non è un gioco qualunque, E' il gioco per tutti i possessori dello Spectrum. Non vi piace lo Spectrum? Fatevelo prestare a giocate ad Amaurote: forse potreste cambiare idea."

SISTEMA **PLAYSTATION 3** ANNO **2008** SVILUPPATORE **2K GAMES** CASA **TAKE TWO** GENERE **FIRST PERSON SHOOTER**

BioShock

Dopo oltre un anno dalla sua uscita su PC e 360, il capolavoro 2K Games è giunto su PS3 e lo ha fatto portando con sé alcuni miglioramenti.

di stefanotorriani

Anche se, piuttosto che rendere gratuiti questi contenuti, per ripagare l'estenuante attesa, gli sviluppatori hanno pensato bene di farli pagare a parte. Ma di questo parleremo dopo, ora meglio descrivere il titolo ai pochi che non ne hanno sentito parlare nei molti mesi passati, considerando anche il fatto che si sta preparando l'evento per il seguito, questa volta previsto fin da subito anche per PS3. A dire la verità, si è parlato di una esalogia, tre episodi per generazione di console, e solo il tempo ci dirà se il progetto verrà portato a termine. Bisogna però ammettere che, già da solo, questo primo episodio è davvero venuto fuori bene.

La trama infatti è ben scritta come e più di molte pellicole cinematografiche, proprio profonda, proprio come l'oceano dentro il quale ci troveremo impegnati a confrontarci con gli ostili cittadini – perlomeno, quelli ancora sopravvissuti – di Rapture, città sottomarina costruita dal miliardario Andrew Ryan, affinché le nuove scoperte tecnologiche e artistiche non dovessero più essere contrastate da dogmi e restrizioni proprie delle diverse civiltà. Rapture avrebbe dovuto essere la soluzione all'oppressione delle autorità politiche e religiose a favore della libera iniziativa dell'individuo che, senza limiti etici, religiosi o politici, avrebbe potuto dare il meglio delle proprie capacità. Ma stare inabissati per anni nei fondali dell'Oceano Atlantico non deve aver fatto troppo bene a quegli abitanti.

Turisti per caso, entreremo quasi per sbaglio nella città sottomarina, poiché unici reduci di un incidente aereo. Pensavamo di essere spacciati, eravamo quasi morti per asfissia o ipotermia, e invece il destino ci ha riservato molti altri diversi tipi di morte. Il batiscafo presente nella piattaforma vicino al relitto dell'aereo, infatti, farà da navetta verso la famigerata Rapture, i cui abitanti sono stati però decimati dalla follia sopraggiunta per gli eccessi dell'utilizzo di Adam, droga ricavata dai molluschi, che potenzia alcune caratteristiche fisiche, ma in dose esagerata porta alla pazzia. Anche noi, per farci strada nelle zone della città dovremo farne uso, ed acquisiremo poteri speciali che le semplici armi da fuoco (presenti comunque in maniera massiccia) non possono offrirci. Molte sono le funzioni di questi preparati: telecinesi, pirocinesi, congelamento, elettrificazione, potremo addirittura far spuntare dal nostro braccio uno sciame di vespe (o simili bestioline, l'importante è che si avventino sui nostri nemici). Fin dalle prima battute noteremo una qualità ineccepibile, graficamente parlando si sfiorano vette di eccellenza, anche artisticamente parlando, dato che sembra di essere ripiombati negli anni '40: lo stile delle ambientazioni sprizzerà Art Decò (o stile Liberty, come venne chiamato qui in Italia) da tutti i pori. Insegne, scalinate, perfino le pubblicità sono state magistralmente interpretate dai creativi 2K Games.

Nel nostro viaggio verso la salvezza, di cui non voglio svelare troppo, avremo giusto un alleato, anche se solo radiofonico. Questo Atlas ci contatterà e ci offrirà il suo aiuto se prima noi salveremo la sua famiglia, rifugiata in una zona di Rapture a lui preclusa. Durante il nostro viaggio dovremo quindi affrontare orde di Ricombinanti – così sono tecnicamente chiamati i nostri nemici –, i quali saranno pure folli, ma non certo stupidi: hanno a tal punto abusato di questo Adam da aver subito della mutazioni genetiche sui loro corpi – talvolta combatteremo delle orride aberrazioni – ma le armi le sanno utilizzare davvero bene, anche se noi avremo il potere di regolare la loro aggressività. Il livello di difficoltà è davvero ben tarato. Al livello facile, ogni giocatore riuscirà a completare il gioco, mentre ai livelli più elevati chi desidera una vera sfida troverà pane per i suoi denti. Anzi, una delle aggiunte a questa versione di gioco è proprio un ulteriore livello di difficoltà, denominato Sopravvissuto. Servirà davvero tutta la vostra abilità per uscirne vivi ed arrivare al termine del gioco, che sarà diverso a seconda delle scelte compiute durante la partita. Certo, non ci saranno tante possibilità o cambiamenti radicali quanti quelli offerti da Fallout 3, ma è comunque interessante osservare i diversi finali. L'epilogo varierà sulla base della nostra bramosia, e dimostreremo il nostro pensiero quando ci troveremo a decidere sulla sorte delle Sorelline, bambine-involucri di Adam. Quest'ultima droga è infatti contenuta nel loro corpo, e potremo decidere se salvare queste ragazzine, lasciando molto Adam, o in alternativa estrarre la lumaca di mare che ospitano, causando però la morte del corpo, oltre che del parassita. Ovviamente, più Adam avremo e più potremo effettuare attacchi speciali, abbassando così anche la difficoltà stessa del gioco. Certo che questo potere di vita e di morte è abbastanza inquietante, ma questo è solo un timido presagio di ciò cui dovremo assistere. Non a caso, Bioshock è valutato con 18+ dal PEGI, ma ne è una classificazione meritata. Non si tratta solo di sangue e violenza, che di certo non manca, ma dei contenuti, in alcuni casi notevoli per la loro maturità, e si tratta di elementi psicologici di cui preferisco non svelare troppo, ma c'è molto più di quanto possiate prevedere, molto peggio che il cadavere impalato e smembrato per incuterci timore posizionato all'ingresso dello studio chirurgico, in cui dovrete andare comunque, che dobbiate farvi un'operazione o meno – prevedibilmente si tratta di una delle aree più macabre, ma anche suggestive –.

La tensione non cala mai, e quest'avventura/sparatutto in prima persona mostrerà tutta la sua forza perfino nei file audio! Le registrazioni, assolutamente ben recitate, conferiscono una vera nota oscura allo svolgimento degli eventi, a tal punto agghiaccianti da dover abbassare il volume del televisore per evitare sconvolgimenti da parte di familiari inconsapevoli che ciò che sta accadendo è soltanto in un videogioco. Ciò è dovuto ad un doppiaggio eccellente che non mancherà di deliziarci per tutto il dipanarsi dell'avventura, dato che molti saranno i personaggi che incontreremo – o perlomeno che sentiremo, dato che alcuni sono già morti durante gli anni precedenti e noi li possiamo udire solo tramite le registrazioni audio –. Ma non sono solo questi nastri, ovviamente, a dipingere di tinte fosche questo cupo affresco. Ci sono altre chicche, come il sistema di aggiramento dei negozi che ricorda moltissimo il vecchio Pipe Mania, che ci per-

metterà di risparmiare qualcosina sugli acquisti, o la costruzione delle armi, che non fanno altro che abbellire un quadro che, già nella sua essenza, si dimostra splendido. La città stessa è decaduta e opprimente, sepolta sotto una patina di violenza scatenata dall'egoismo di alcuni dei suoi cittadini, dei quali pochi sono rimasti davvero coscienti di sé. Tra quelli che decisamente hanno mantenuto una grande personalità abbiamo i tremendi Big Daddy, uno dei segni distintivi di questo titolo. Chi infatti può rimanere impassibile nel vedere un arrabbiatissimo gigante in tenuta da palombaro anni '30 (magari con una bella trivella su di un braccio) incamminarsi furiosamente contro di noi? In realtà, se li lasceremo fare, questi omoni ci ignoreranno tranquillamente. Loro fanno da scorta alle già nominate Sorelline, in giro ad estrarre Adam dai cadaveri sempre freschi, merce facile da reperire nelle strade di Rapture. In ogni caso, sono disinteressati a noi, fino a che non saremo noi ad attaccarli direttamente, ed in questo caso la loro risposta sarebbe immediata. Attenzione, questi tizi sono coriacei e resistenti, l'approccio frontale non sarà mai l'idea migliore. Gli sviluppatori hanno per fortuna creato moltissime situazioni diverse che stimoleranno la creatività degli utenti. Se saremo in una zona ghiacciata, perché non sciogliere il ghiaccio ed elettrificarlo? Ottimo anche dar fuoco a una pozza di carburante, sarà una strategia vincente. Buona idea anche aggirare le torrette di difesa – fisse o volanti, per attaccarci o supportarci meglio. C'è da dire che per questa versione PS3 sono state aggiunte diverse caratteristiche speciali, ovvero qualche enigma, qualche plasmide, qualche ritocco, ma mi pareva doveroso, considerando il lungo periodo intercorso tra le diverse edizioni di Bioshock.

Nonostante il fattore tempo, essendo comunque un titolo originariamente uscito a metà 2007, Bioshock rimane uno dei migliori esponenti di questa generazione, con un comparto tecnico che potrebbe fare scuola: in questa versione, considerato il non facile sviluppo su PS3, il vedere un gioco correre fluidamente a 60 frame al secondo con una definizione di 1080p è un piacere per gli occhi, e i cali di fluidità sono più rari e contenuti rispetto a quelli che accadevano per la versione X360, si è ora ai livelli di una versione PC. Ma, ripeto, era da aspettarsi un risultato simile, dopo oltre un anno rispetto alle altre edizioni. Ma ci sono certi apici di eccellenza… Potrei portare diversi esempi, ma uno su tutti non può non colpire per il grado di realismo: l'acqua. Era dai tempi di Super Mario Sunshine che non vedevo un'acqua digitale così ben realizzata, garantito! C' è da dire che una dimenticanza è sfuggita ugualmente. Alcune textures non erano state limate a dovere, e un paio di settimane dopo l'uscita è stata rilasciata una patch atta a migliorare ulteriormente, o sistemare, questo lieve difetto. E questa è gratuita, collegate la console in rete all'avvio del gioco e un breve download di poche decine di megabyte integrerà i cinque giga circa necessari all'installazione di questo capolavoro 2K Games.

Parlando sempre di contenuti scaricabili, interessante è il pacchettino rilasciato un mesetto dopo l'uscita del titolo sugli scaffali che, oltre agli ormai immancabili Trofei, offre – non regala, eh! – alcune Stanze della Sfida, tra l'altro esclusive PS3. Situazioni in cui ci troveremo ad affrontare un qualche tipo di problema dovendocela cavare con una limitata sezione di plasmidi e munizioni. Interessante, ma non imprescindibile: un'oretta o due di svago extra, al prezzo tutto sommato ragionevole di sette euro. Se però intendete tenere la confezione – con sovracopertina protettiva inclusa – di Bioshock per lungo tempo, allora sarà quasi doveroso acquistare questo pacchettino, un piacevole gruppetto di prove da sostenere per ingannare l'attesa per il secondo episodio, previsto proprio durante questo 2009, il cui trailer è inserito nel Blu-Ray del capostipite, e vi potremo assistere non appena avremo terminato la nostra gita a Rapture. Altrimenti, si fa prima a cercare in Rete, magari non avete una dozzina di ore di tempo da dedicare sul momento. I più frettolosi potranno farcela in una decina di ore, ma un quindici-venti le merita, un capolavoro di simile caratura.

"Una sceneggiatura eccellente e delle dinamiche non rivoluzionarie ma geniali, piacevoli e ben strutturate, con un ottimo rapporto tra i momenti di pura tensione e quelli di azione totale, il tutto suggellato da un sonoro di qualità (doppiaggio nostrano ottimamente realizzato compreso) con musiche davvero immersive, grazie al Dolby Surround 5.1, e una grafica di primissimo livello, artistica e per queste degna di nota per molti anni a venire, una vera esperienza profonda e appagante. Qualunque sia la vostra piattaforma, dovete almeno provarlo, è un vero titolo da tripla A, e il team di sviluppo non smetterà di ricordarcelo durante le nostre peregrinazioni nei meandri di questa distopica cittadina sottomarina. Coinvolgente come pochi, merita di essere inserito in qualsiasi ludoteca, dato anche il variabile tasso di sfida che non preclude a nessuno il visto per entrare a Rapture, e se ancora avete dei dubbi sulla qualità del suddetto titolo… Più di così non posso fare, ma è anche vero che si tratta comunque di una cinquantina di euro. Beh, se avete Internet, non potete però negare al famigerato Bioshock – o meglio, alla sua versione demo – l'onore di un download, così da rendervi conto di persona di quanto raffinato sia questo horror psicologico/sparatutto in prima persona. Ma attenzione alla Sindrome di Stendhal, girovagare là sotto è talmente bello che potreste perfino restare uccisi!"

Akumajo Dracula X: Chi no Rondo

Dracula X continua a vivere.

di ivanm.

Lo fa nella memoria di chi al tempo seppe accogliere e assaporare un'avventura che, imbevuta di tradizione, mirava verso nuovi orizzonti. Lo fa in virtù di una propensione ideologica che ripudia la banalità come atto creativo.
Dracula X è tutt'ora la prova che le due dimensioni sono state indotte troppo precocemente all'invecchiamento per favorire una, spesso non sempre giustificata, ricerca coatta dello spazio tridimensionale.
Siamo nel 1993, anno in cui le produzioni, come accade per ogni ciclo, si rincorrono e si avvicendano senza una vera identità, nel cono d'ombra proiettato dai grandi del settore.
Proprio in un periodo di relativa noia e di poche sorprese, Konami, che su Super NES aveva abbastanza convinto con il suo Super Castlevania, azzarda una nuova avventura.
Lontano dal chiasso delle riviste occidentali, troppo impegnate a dare spazio all'ennesima copia sbiadita di qualche clone di Super Mario World, l'ammazzavampiri esce in sordina, recensito da uno sparuto gruppo di lungimiranti
A distanza di qualche lustro risulta facile constatare che Dracula X era, ed è tutt'ora, un gioco che sprigiona classe e magniloquenza da ogni sprite.
La parte visiva, legata fino ad allora a canoni estetici occidentali,viene adattata e cucita addosso al carattere spiccatamente nipponico del Pc Engine. L'ausilio del cd-rom concede a Konami nuove prospettive e possibilità fino ad allora impensabili.

Sulle lugubri declamazioni di un baritono tedesco l'avventura prende forma sotto i migliori, ma anche più spaventevoli, auspici. La pluriabusata vicenda di Dracula viene narrata attraverso una sequenza epica e mortifera che odora di sangue e leggenda. Fino a che due colpi di frusta, al seguito di un violento tuono, lacerano la schermata con una purpurea X.
Un inquietante coro di donne precede la rivelazione del nostro eroe che, accompagnato da un'incalzante presentazione, non tarda a ostentare tutto il suo carisma. D'altra parte ad un gioco dalla classe sopraffina non può che accompagnarsi un protagonista potente.
La scelta di usare una pesante impronta anime per la realizzazione dei personaggi non deve stupire vista la macchina che ospita il titolo in questione, piuttosto occorre soffermarsi sulla somiglianza del protagonista con una nota icona di casa Capcom. Richter non solo assomiglia a Ryu di Street Fighter, ma in qualche modo ne anticipa pure esteticamente il restyling che lo travolgerà nella postuma serie zero. Arrivati a questo punto non si può non azzardare a dire che una delle influenze di questo episodio sia proprio Street Fighter, o meglio il picchiaduro in generale come nuova frontiera violabile.
I nemici che intralceranno il cammino, in questo senso, rappresentano una delle novità più eclatanti.
I boss di fine livello (e non solo) esibiscono tecniche mutuate di peso dalle serie più in voga del periodo. Uppercut taurini, saette globulari scagliate dalle zampe di un fiero licantropo, cavalieri che imitano "il power wave" di Terry Bogart...
Un vero e proprio sconvolgimento ideologico che non intacca minimamente un gameplay collaudato da anni, ma lo arricchisce in quei dettagli che sono puro valore aggiunto.
Se già questo basta a rendere il gioco più moderno e aggressivo, il salto all'indietro e le super mosse completano un trittico atto a sublimarne l'esperienza.
I combattimenti acquistano maggiore libertà strategica e bellezza cinetica grazie al prodigioso colpo di reni all'indietro scelto con oculatezza dai designer. Un'aggiunta che passa quasi inosservata o che sembra addirittura superflua di primo acchito, ma che, con l'affinarsi delle capacità del giocatore, diventa una variante che avvicina molto il gioco a quelle strategie di combattimento che da lì a qualche anno qualcuno avrebbe bollato come stylish.
Konami aveva le idee ben chiare: Dracula x doveva stupire. Sempre.
Ecco allora presentarsi una gamma di super mosse di sconcertante attualità e poderosa

presenza scenica. Richter invoca le energie come farebbe un indiavolato, a pugni stretti e testa rivolta al cielo urla, e con esso urla il giocatore, che all'ennesima potenza si svuota in una meravigliosa agonia catartica. Raffiche supersoniche di pugnali, piogge acide, ma soprattutto la croce, il simbolo cristiano per antonomasia, si trasfigura dietro le spalle del protagonista come se egli stesso fosse vittima della crocifissione. Impressionante. Blasfemo e divino al contempo.

Dimenticate i colori terrosi di Castlevania 4. Qui vige la regola opposta. Tutti i colori sembrano elettrificati, brillanti come il sangue, infuocati come i pezzi di carta che svolazzano nel primo livello. La morte sputa sdegnosa prima di vestirsi a nuovo, i giganti di pietra sovrastano con la loro mole i villaggi in preda alle fiamme, un'enorme creatura esce dal nulla e va incontro a morte certa.
Coreografie colossali accompagnano sempre l'azione e, anche quando si pensa di aver visto tutto, Dracula X sfodera generosamente un'altra perla.
Alla funambolica costruzione visiva si affianca un comparto audio che non solo si rivela all'altezza remixando con dovizia anche pezzi già sentiti, ma risulta parte imprescindibile dell'esperienza, senza la quale il gioco perderebbe parte notevole del fascino.
Come in molti giochi della console Nec la componente sonora è vincolata a quella visiva e questo comporta la creazione di un'esperienza totale.
L'organo ieratico della cattedrale che come la quiete precede la tempesta, il languido sassofono che accompagna il guerriero sul far del tramonto e altro ancora portano il gioco a sfiorare in quasi ogni scenario vette d'eccellenza.

Nella già pur eccelsa qualità media del gioco in ogni suo comparto, i programmatori konami hanno ben pensato di pigiare anche il pedale della follia.
Questa insana consapevolezza ha un nome ben preciso: Maria. Dopo non molto tempo il gioco proporrà la possibilità di impersonare una signorina tutto zucchero e merletti che al posto delle solite catene,croci.. lancerà gattini, draghetti, uova e altre amenità.
Demenziale; ma anche utile al fine della longevità. Se si pensa che Maria possa risultare un mero passatempo si vedrà ben presto che le sue notevoli caratteristiche rendono il gioco molto più facile.
Un modo molto eclettico di sbloccare il livello easy.
La longevità è comunque anche assicurata da schermi segreti e fanciulle da scovare in locazioni nascoste.

"Dracula X è il rovescio della medaglia di Super Mario World, la sua antitesi spettacolare ed epica. Il precursore di Metal Gear Solid per equilibrio del gameplay e il dosaggio dei momenti topici. Chi vede in Symphony of the Night la sua evoluzione, in parte sbaglia, perché tra i due scorre una genitorialità imbastardita dal fantasma di Metroid. Impossibile paragonarli, ma possibilissimo captare come il pathos del primo abbia continuato a vivere nel secondo. In definitiva un gioco immortale che ha reso immortale la macchina che l'ha ospitato."

Silent Hill Origins

...il chiaro intento di riportare la serie su quei binari introspettivi e dis-umani da un po' di tempo latitanti

La genesi di Silent Hill Origins per PSP è stata accompagnata da un certo scetticismo generale. Il fatto che fosse dapprincipio un'esclusiva (salvo il pedissequo porting per l'immarcescibile PS2) non era visto dalla comunità ludica come un privilegio, tuttalpiù un contentino. Quasi che i possessori del portatile Sony avessero lamentato a gran voce l'assenza della famosa saga horror e dovessero accontentarsi di un banale tappabuchi per colmare tale falla, non meritorio di approdare su altri sistemi, né tantomeno di appartenere alla serie ufficiale, col nome del gioco sprovvisto del numero sequenziale, sostituito da un anonimo sottotitolo. Affidarne la programmazione ai Climax, un team esterno non giapponese, per di più con un passaggio di consegne in fase di sviluppo tra la divisione US e quella UK (causa un risultato valutato non soddisfacente), appariva una sorta di pietra tombale. Nulla che lasciasse presagire un ritorno agli antichi fasti, specie soffermandosi sulla lenta ma inesorabile caduta del brand, con le qualità dei primi due sempre più un pallido ricordo.

Tuttavia, proprio l'aver traghettato la programmazione verso nuovi lidi poteva avere i suoi benefici. La creazione del primo Silent Hill, è bene rammentarlo, avvenne ex novo per mano di un team totalmente inesperto nel settore, che tra l'altro non ha mai negato, pur essendo di nazionalità giapponese, di essersi ispirato alla filmografia occidentale (Lynch su tutti) più che a quella nipponica. E il risultato fu clamoroso, ben più sincero e genuinamente inquietante di altri survival progettati a tavolino. Inoltre, lo stesso Resident Evil aveva nel suo curriculum un episodio parallelo (Code Veronica) decisamente più riuscito del terzo capitolo ufficiale, al punto da nascere come esclusiva Dreamcast ed essere in seguito convertito per PS2 e Gamecube. Vaneggiamenti illusori da fanatico oltranzista? Eppure, SHO ha compiuto l'impensabile, dimostrandosi non solo degno del nome che porta, ma addirittura foriero di nuova linfa per la saga, riavvicinandola proprio ai due capisaldi. Un risultato sorprendente, di cui persino i più ottimisti, con ogni probabilità, intimamente dubitavano. È la stessa natura portatile della macchina Sony a contribuire in parte a tale riuscita. L'opportunità di gustarsi il titolo in solitaria, con le dovute precauzioni ambientali atte a ricreare un ambiente sufficientemente cupo, non è solo un obbligo causato dalla grafica spenta che accentua la riflettenza dello schermo qualora in presenza di fonti luminose anche lievi, ma una pratica da eseguire con meticolosità per il proprio malsano piacere. Affrontare le strade di Silent Hill indossando delle cuffie, magari nella comodità del proprio rassicurante letto, col corpo e la mente rilassati da postura e locazione, acuisce la vulnerabilità sensoriale, portando ad una sequela di nuove ed inaspettate suggestioni. L'immersione, la ricettività, risulteranno ampliate a dismisura rispetto alla classica accoppiata monitor/sedia. E, proprio come una nottata agitata ed insonne, affrontare SHO in tali condizioni equivarrà a vivere un incubo ad occhi aperti.

L'introduzione giocabile, preceduta da un percorso che funge da presentazione in stile cinematografico con tanto di brano cantato, unisce idealmente gli incipit del primo e del secondo episodio, non rappresentandone tuttavia una fugace strizzatina d'occhio, quanto il succo dell'intera produzione: un parallelo esplicativo è rappresentato dai "bad" e "good ending" qui presenti, riconducibili ciascuno

di giuseppedi lauro

direttamente ai finali dei primi due. Ed è così che a cavallo tra il classico horror del progenitore e le drammatiche vicende del sequel, si condurrà il camionista Travis Grady (ora accostabile ad Harry Mason, ora improvvisato James Sunderland) nei meandri tortuosi sia della propria psiche che della città fantasma, in una vicenda antecedente il primo capitolo, avvertendo il chiaro intento di riportare la serie su quei binari introspettivi e dis-umani da un po' di tempo latitanti. La stessa Silent Hill, pur abbastanza asettica, tornerà protagonista, grazie ad una buona rappresentazione grafica e ad un'esplorazione nuovamente pericolosa e sconsigliata. L'imprevedibilità dei nemici che nel primo capitolo rendeva le strade un percorso ansiogeno, coi pericoli che potevano giungere finanche dall'alto, nel secondo perdeva il suo impatto, con delle creature contraddistinte da eccessiva lentezza/debolezza, veri e propri birilli da evitare/abbattere in tutta tranquillità. In SHO il concetto di mostro ritorna agli albori, con delle aberrazioni mutanti che, pur riprendendo visivamente alcune già apparse, risultano maggiormente inquietanti, rapide e combattive. Non verrà concesso al giocatore di soffermarsi troppo in determinate zone, perché immediatamente subissato da avversari in grado di privarlo delle preziose scorte, siano esse bevande salutari o munizioni. E allora, similarmente a quanto accadeva in Resident Evil 3 col Nemesis, per colmare il vuoto o la noia dell'esplorazione di un ambiente fittizio, ecco sopraggiungere una scarica di adrenalina che scongiura la fossilizzazione e costringe a muoversi in fretta, col latente ed insinuante dubbio di incappare in un essere sbucato d'improvviso fuori dalla penetrante nebbia, specie qualora Travis, dopo una prolungata fuga, abbia il fisiologico bisogno di rifiatare.

Interessante l'introduzione di una cospicua serie di oggetti da utilizzare come improvvisate armi a corto e lungo raggio, stile Dead Rising. Ma a differenza del gioco Capcom, l'idea di un corpo a corpo con un'infermiera mutante, o peggio, un quadrupede deforme della grandezza dell'intermo schermo brandendo un televisore non fa sorridere, ed è l'indole capillarmente malsana del titolo a spogliare tale possibilità di qualsiasi parvenza grottesca, rivelandosi anzi una buona alternativa all'uso scriteriato delle munizioni, da centellinare per i nemici più coriacei, come i boss. A ben vedere, tali avversari non impegneranno eccessivamente, visto che, pur resistenti, rimarranno ancorati a dei pattern piuttosto deludenti e basterà aggirarli, tenendosi a debita distanza, e ad intervalli regolari far fuoco per averne ragione, tuttavia almeno la caratterizzazione degli scontri sarà evocativamente aberrante. Stesso discorso per gli enigmi, mai difficili ma stimolanti ed in simbiosi col contesto, incastonati coerentemente nell'ambiente come una sorta di sua naturale protrazione e non un innesto forzato; viceversa i personaggi appaiono poco sviluppati e la loro presenza è per obblighi contrattuali, atta principalmente ad evidenziare l'antecorrenza temporale della vicenda col primo episodio: gli estimatori storici apprezzeranno a prescindere il rivedere dei volti noti, i neofiti un po' meno. Dei cambi di inquadratura a volte spiazzanti e la lunghezza dell'avventura, contestualizzabile in mezza dozzina di ore, sono gli altri piccoli nei che vanno ad intaccare solo parzialmente il positivissimo quadro generale. Si parla di difetti abbastanza comuni in questa tipologia di videogame; i vari obiettivi da sbloccare e i relativi finali saranno un buon incentivo alla rigiocabilità, unitamente alla possibilità di ottenere nuove opzioni, alcune davvero originali.

Tecnicamente ci si attesta sui soliti ottimi livelli, col terzo capitolo certo ben distante, ma con un ritorno alle atmosfere del primo (la città) e del secondo (gli interni) con dei picchi notevoli (il preambolo della casa in fiamme, con fuoco e fumo resi in maniera magistrale) che rendono questo Origins davvero pregevole. Peccato per il tipico noise effect che sarà possibile disattivare solo terminando il gioco: pur donando l'affascinante illusione di assistere ad un vecchio film con tanto di pellicola sgranata (e il disturbo aumenterà in maniera esponenziale in prossimità di un nemico) sporca forse eccessivamente la grafica, coprendone la pulizia di fondo e impedendone la piena fruizione. Per le musiche e gli FX, nulla di nuovo sotto il sole, lo stile sobrio ma efficace di Yamaoka ormai è noto a tutti, e qui per l'ennesima volta conferma la sua abilità nel riprodurre suoni e musiche mai invadenti che colpiscono nel segno, spesso donando parvenza ritmicamente inquietante anche a quelle location che, a conti fatti, di terribile non avrebbero nulla: un vero e proprio valore aggiunto. Insomma, l'esordio di Silent Hill su PSP è letteralmente sorprendente. Chiunque abbia giocato, finito e conseguentemente amato i primi due saprà cosa aspettarsi da questa versione: un titolo che pur non raggiungendo tali vette di intensità, vi si avvicina in modo tangibile, arrivando a sfiorarle e in molti punti finanche ad afferrarle saldamente. Parafrasandone il titolo, è riuscito a riportare la saga alle sue origini, a quei livelli d'eccellenza di cui solamente i primi due capitoli potevano fregiarsi, e l'ha fatto riproponendo semplicemente la solita specialità della casa, quella mistura di orrore sedimentoso eppure irrazionalmente emotivo che da un po' di tempo per la Konami sembrava essere in disuso, ma di cui si cominciava ad avvertire maledettamente la mancanza.

"Chi sperava in un processo di palingenesi rimarrà irrimediabilmente deluso, tutti gli altri sappiano che SHO è puro compendio, un meraviglioso, sublime vademecum di quanto la saga abbia espresso nei due indimenticati capitoli iniziali. Si potrebbe obiettare che le piccole novità qui introdotte siano abbastanza accessorie, ma tale appunto suonerebbe pretestuoso, perché la realtà dei fatti è che Silent Hill è tornato e lo ha fatto davvero in grande stile."

rhStudies

a cura di: luigimarrone

GiocoSoloForzaMotorsport

Difficile non sentirsi protagonisti, nei videogiochi.
Per quanto l'abbiano deriso, bistrattato e odiato, persino Raiden s'è sentito protagonista, in Sons of Liberty. Gli stava sempre un passo avanti, quel fighetta di Snake, ma ciò non gli ha impedito di gonfiarsi l'ego, alla fine del giro. Pompato come un androide tutto cibernetico pronto a spaccar tutto, peggio d'un Kratos crudo e bellicoso, uscirà presto uno spin off, con Raiden. E a quel punto la platea sarà tutta per lui, senza nessuno Snake tra le zampe.
E' difficile sentirsi perdenti, nei videogiochi.
E' difficile che qualcosa vada davvero storto, alla fine. La poesia risiede nell'immagine, nei paesaggi, nell'incontro tra musica e azione. E' questo di solito a scaldarmi l'animo. O magari la poesia risiede in un filmato di Kojima, lungo e controverso. Ma quello è film, non videogioco. Mi piace Halo 3 ODST perché ad un certo punto parte la musica di O'Donell, dentro un edificio di New Bombasa. Non c'è niente da fare, solo attraversare il corridoio, al buio, con la musica tutta orchestrata. Tutto qua. E son musiche davvero belle, quelle di Martin O'Donell, bisogna ammetterlo.
Ma non l'ho comprato al lancio, Halo 3 ODST.
Non l'ho comprato al lancio, Peace Walker.
Non l'ho comprato al lancio Borderlands, Super Mario Bros Wii o F.E.A.R. 2. Se devo proprio prenderli come oggetti d'arte, i videogiochi, che siano almeno originali, mi dico. Che abbiano da offrirmi qualcosa che valga la pena collezionar subito, al momento. Che mi diano sprazzi d'avanguardia, chiedo io. Che altrimenti è un guaio. Che altrimenti non ci metto un secondo, io, a rinnegarlo, il verbo videoludico. Perché a studiarli bene, i videogiochi, c'è che rimandano troppo lo schianto etico ed esistenziale col proprio Io, con le proprie intransigenze personali. Ed è per questo vengon chiamati prodotti d'intrattenimento. T'intrattengono, certo, come una escort, come un entreneuse in un locale un po' in. 60 euro e il gioco è fatto. Il senso ultimo delle cose è bello che andato. Del riflettere sul senso profondo di ciò che sotto al naso t'accade, vivendo i tuoi giorni, dei desideri, le ambizioni, i veleni e le perturbazioni, te ne puoi scordare.
E' questo che da adulti, per quanto immersi e intrisi di cultura videoludica, si fa difficoltà ad accettare. Perché se il videogioco è il messaggio, deve pur dir qualcosa, vero? Un libro io lo so dove vuole andare a parare. E anche un film, alla fine, sa quali tasti vuole andare a toccare. Ma la maggior parte dei videogiochi io non so proprio dove vuole andare a parare. Qui sta il guaio. A doverne distillare l'essenza, dopo aver finito un Dead Space, un Red Faction o un Halo 3 ad esempio, mi resta solo il brivido action di un universo autoreferenziale, i cui organi interni, sezionati chirurgicamente e ben disposti su di un lettino d'acciaio, mi parlano di niente. Mostri, esplosioni, zombie, boss e super-azioni assurde e patetiche, à la Hollywood. In pratica, il niente. Che lascia freddi.
Sanno d'un vuoto spaventoso che sempre più spesso m'intima a conteggiare il tempo che gli ho dedicato.
E non è bello, questo, per una passione. Non è bello, questo, per il videogioco. Stai fresco a spostar l'estetica o la narrazione sul piano simbolico, o politico. A vedere la distruzione del minatore Alec Mason del Red Faction come un messaggio di propaganda per una lotta armata di sessantottina memoria. E stai fresco a vedere in Alan Wake l'estetica e l'onirica metafora degli incubi e degli sforzi che uno scrittore ha da affrontare, quale scrittore, quando la mente gli produce distorsioni metempsicotiche ed ogni realtà gli implode in simbolo letterario. Almirante e Berlinguer offrono di più, di Red Faction. Il Centro Studi di Parapsicologia intimorisce molto di più, di Alan Wake.
La verità è che ciò che il videogioco restituisce davvero dell'anima umana, in termini di edificazione, è abbastanza irrilevante. In definitiva, sconsigliabile in quanto non necessario. Si farà mai messaggio variegato, il videogioco, quando la vita è anche sfiducia, fallimento, pessimismo e disillusione? O sarà sempre e solo vittoria, dominazione, gamerscore e primato?

Basta coi videogiochi, quindi. E' un periodo questo in cui voglio solo correre al vento, veloce, più veloce di tutti. E dimenticare.

Gioco a Forza Motorsport, io.
E va benissimo cosi.

PLEASE WAIT...

WWW.RETROGAMINGHISTORY.COM

Panzer Dragoon II Zwei

Il Saturn è sempre stata una console affascinante, una console popolata da giochi unici e particolari, perle da scoprire ed assaporare.

Una di queste è la saga di Panzer Dragoon, nata nel 1995 con un primo episodio che già metteva le radici per qualcosa che sarebbe andato oltre il semplice sparatutto in terza persona su binari, oltre una semplice versione Fantasy di After Burner. Il suo concentrarsi maggiormente su un gameplay a tratti frenetico, trascurando spesso storia ed ambientazioni (per la maggior parte povere di particolari e un po' ripetitive), però peccava di coinvolgimento e nonostante si potessero cogliere le accennate meraviglie del mondo creato dal Team Andromeda, il tutto scorreva piuttosto lineare, anche a causa di un'impronta arcade molto pronunciata e sottolineata dalla presenza dei crediti.
L'anno successivo, con il secondo episodio (1996), il Team Andromeda corresse notevolmente il tiro da ogni punto di vista, concretizzando definitivamente la maturità di questa mitica saga.

Il tutto si apre con un filmato in CG di buona fattura per l'epoca, il quale ci introduce in questo mondo che mixa il passato con il futuro, fatto di draghi e navi da battaglia in grado di vincere la forza di gravità, magia e tecnologia ed un impero che, grazie all'utilizzo di potenti armi appartenute a civiltà antiche, soggioga le popolazioni sotto il suo controllo.
La storia inizia in un villaggio, in cui i draghi mutanti vengono eliminati brutalmente fin da cuccioli a causa di una superstizione: solo uno riesce a sopravvivere grazie all'aiuto di un ragazzo che lo tiene nascosto. Il ragazzo chiama questa creatura Lagi: si tratta di un essere molto particolare e diverso dagli altri, dotato di ali e di una brillante luce sulla gola.
Qualche tempo dopo Lagi è cresciuto notevolmente ed il ragazzo decide di provare a cavalcarlo, ma proprio nel momento in cui i due si allontanano dal villaggio, questo viene distrutto ed il nostro protagonista si rende conto di essere braccato dalle macchine da guerra dell'impero, per una ragione sconosciuta.

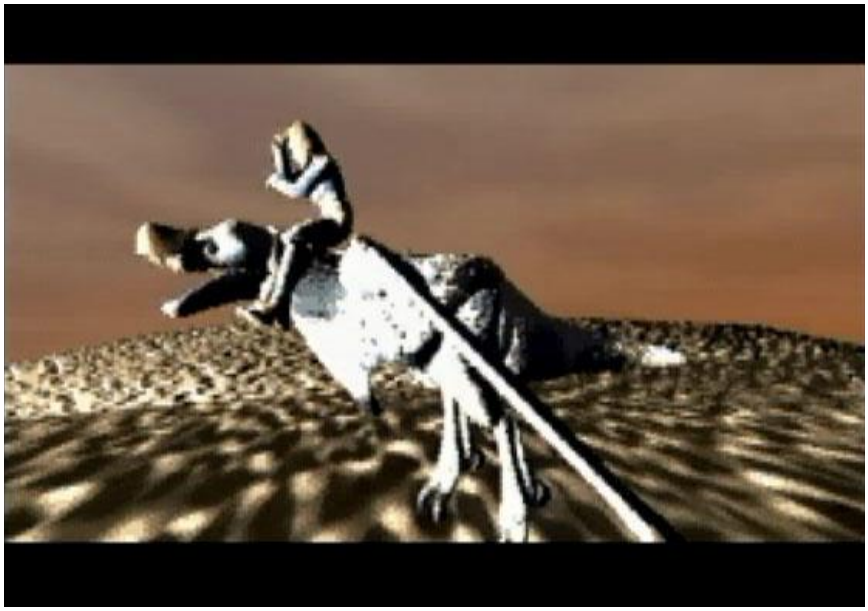
La nostra avventura ha inizio in un primo livello ambientato nel villaggio distrutto e a seguire in un canyon. Lagi ha le ali ancora troppo piccole per potersi librare in volo, ragione per cui dobbiamo affrontare tutto lo stage al galoppo. Notiamo subito il grande lavoro svolto dal Team Andromeda, non solo per il miglioramento grafico, ma per la maggiore varietà di ambientazioni e la cura maggiore dei particolari, che ci regalano emozioni uniche e ci immergono completamente in questo mondo alternativo. Viene così dimostrato che anche il Saturn, se sfruttato a dovere, è in grado di regalare ambientazioni completamente poligonali di alta qualità: non è raro rimanere quasi a bocca aperta quando, dopo aver affrontato un'estenuante battaglia contro sciami di nemici tra gli enormi alberi di una fitta foresta, ci ritroviamo d'improvviso la strada bloccata da un mastodontico mostro insettiforme, oppure quando sorvoliamo una distesa d'acqua di un realismo ancora oggi incredibile per una macchina a 32 bit.

Un altro fattore fondamentale per garantire una maggiore immersione nell'opera è il rapporto instauratosi tra Lagi ed il ragazzo,

di cthulhu

un percorso che si estende per tutta la durata dell'avventura. Questo percorso si snoda infatti dalla nascita del drago attraverso la sua evoluzione fisica, che lo porta ad uscire dal vecchio bozzolo e a liberare un essere sempre più maturo e fantastico,a partire dal primo volo, scandito da un silenzio quasi totale rotto solo dallo spostamento d'aria causato dal suo battito d'ali, per arrivare poi al finale rivelatore.
Tornando con i piedi per terra e parlando di gameplay, le differenze rispetto al primo episodio si notano anche se, nello scheletro, resta uno sparatutto in terza persona su "binari".
Abbiamo un mirino che possiamo spostare tramite la croce direzionale adibita anche agli spostamenti del drago, utili per schivare i colpi avversari e per tutta la durata del gioco abbiamo due tipi di armi: la pistola impugnata dal protagonista, efficace per colpire velocemente i nemici particolarmente vicini, ed dei laser che Lagi sputa dalla bocca i quali fungeranno da missili a ricerca, con questi potremo prendere di mira più nemici per poi colpirli contemporaneamente.
Man mano che sconfiggiamo i nostri avversari si si carica una barra che, una volta riempita, ci permetterà di attivare un potente attacco (denominato Berserk) che consiste in una pioggia di laser a ricerca, in grado di eliminare tutti i nemici intorno e causare una buona quantità di danni ai boss di fine livello. I tasti dorsali inoltre, ci permetteranno di avere un controllo a 360 gradi su ciò che ci circonda, in modo da tenere sotto controllo anche i nemici in avvicinamento dai lati e dietro di noi.

Parlando di evoluzione, notiamo che ogni volta che Lagi subisce una trasformazione, essa non comporta solo un cambiamento fisico, ma aumenta anche la sua potenza, agevolandoci il cammino tra i livelli di gioco caratterizzati da un ottimo bilanciamento della difficoltà. Essendo di base uno sparatutto, affrontiamo l'avventura tutta d'un fiato, senza salvataggi di sorta, ma la longevità risulta più che buona, grazie anche ad un sistema di bivi che ci permette di selezionare due vie differenti per ogni livello.
Per quanto riguarda la parte sonora, possiamo confermare l'egregio lavoro svolto da parte del team di sviluppo: l'alta qualità delle musiche si alterna, come già accennato, a silenzi utili a sottolineare momenti chiave o l'appropinquarsi di un pericolo imminente, la quiete prima della tempesta.
Concludendo, possiamo confermare l'ottima conoscenza dell'hardware Sega da parte del Team Andromeda, che ha dimostrato il suo impegno nel trasporre su schermo le sue idee visionarie, garantendo un'alta qualità audiovisiva ed un gameplay pressoché perfetto.



"Panzer Dragoon Zwei è un pezzo importante della storia del Saturn, un gioco che saprà regalarci emozioni e divertimento, uno sparatutto in terza persona "su binari" a tratti classico ma dotato di una sua inconfondibile personalità. Il suo posto è comunque d'obbligo nella softeca di ogni possessore di Sega Saturn."

Chrono Trigger

Anno 1995, la Squaresoft cancella il progetto del leggendario Final Fantasy per N64, console che uscirà l'anno successivo, e si dedica a titoli lontani dalla saga che l'ha resa famosa, tutti per Snes.

di simonepeila

Uno di questi è Chrono Trigger, senza ombra di dubbio uno dei migliori RPG di sempre. Tutto comincia con la fiera del Millennio (siamo nel 1000 d.C) e in occasione di tal evento Lucca, geniale amica nel protagonista Crono, decide di mostrare la sua ultima invenzione, il teletrasporto. A far da "cavia" in questo esperimento una simpatica ragazza bionda di nome Marle, che si scoprirà essere niente di meno che la principessa di Guardia in incognito! Purtroppo un misterioso ciondolo che la ragazza ha con se interferisce con l'invenzione di Lucca, aprendo un varco nello Spazio-Tempo. Da questo momento accompagneremo Crono e compagni attraverso molte epoche diverse, nel tentativo di salvare il mondo da una minaccia futura, Lavos.

Inutile dilungarsi molto sulla complessa e geniale trama di questo gioco, molti di voi già la conoscono e non vorrei mai togliere il gusto e la sorpresa a chi non ha mai giocato questo capolavoro. E' sicuramente una delle trame più originali mai viste in un J-Rpg, incredibilmente varia: epica ed eroica, a volte drammatica e a volte comica, a tratti commovente e a tratti frenetica. E' una storia che si racconta man mano, senza anticipare troppo e senza farsi mancare grandi colpi di scena. Poche altre opere, che siano letterarie o cinematografiche, riescono a "catturare" come questa.

Ingrediente importantissimo per ogni J-Rpg sono i personaggi, e anche in questo Chrono Trigger eccelle, ci sono 7 personaggi giocabili, di cui uno facoltativo (Magus, inizialmente nemico, poi potenziale alleato), tutti con un interessante background e una psicologia ben definita (ad eccezione di Crono: il protagonista è praticamente muto, in questo modo il giocatore "riempie" i pensieri del personaggio con i propri):
Il character design fu affidato al famoso mangaka Akira Toriyama, autore dell'intramontabile DragonBall. I personaggi appartengono a tutte le epoche e usano armi e magie differenti:

Crono: Appartiene all'età contemporanea (1000 d.C), utilizza spade per combattere e il suo elemento è il fulmine. Non parla per tutta la durata del gioco.

Lucca: geniale figlia di un professore pazzoide. Ha grande dimestichezza con la robotica e la meccanica. Combatte con pistole e fucili e il suo elemento è il fuoco.

Marle: in realtà è la principessa Nadia di Guardia. Le tumultuose vicende familiari la portano a ribellarsi e a fuggire da corte. Combatte con arco e frecce e utilizza magie d'acqua.

Frog: cavaliere trasformato in rospo. Vive nel Medioevo, combatte con spade a due mani e utilizza anch'egli l'elemento acqua. Possiede la leggendaria spada Masamune.

Ayla: capo della sua tribù, vive nella preistoria. Non utilizza alcun tipo di magia ("a quell'epoca non era ancora stata inventata") e combatte con calci e pugni. E' dotata di straordinaria forza fisica.

Robo: piccolo robot ribelle proveniente dal futuro, un'epoca successiva all'Apocalisse provocata da Lavos. Viene aggiustato da Lucca e decide di unirsi alla squadra. Sfrutta l'elemento Ombra e attacca con i suoi pugni.

Magus: mago malvagio, è colui che trasformò Frog in rana. La sua vera identità viene svelata soltanto nella parte conclusiva del gioco. Il suo ingresso nel team è facoltativo (consigliato, è molto forte e combina molte combo potenti con gli altri personaggi). Utilizza potenti magie d'Ombra e combatte con lunghe falci.

Il successo della missione è fondato sull'intricato rapporto tra passato e futuro: i nostri eroi sono costretti a peregrinare nel Tempo, affrontando pericoli passati, presenti e futuri.
Alle 6 epoche (Preistoria, Età Oscura, Medioevo, Età Contemporanea, Apocalisse, Futuro) se ne aggiunge una settima, la Fine del Tempo, un luogo misterioso dove tutte le epoche confluiscono, qui ci vivono il Guru del Tempo e il Dio della Guerra, Spekkio, capace di risvegliare negli umani il potere magico. Se si necessità di aiuto nel proseguire il gioco, questi due saranno sempre in grado di fornire importanti suggerimenti. Inoltre il Guru del Tempo fornisce a Crono e compagni l'unico vero mezzo di trasporto del gioco: Epoch, una macchina capace di viaggiare attraverso i

secoli e, successivamente, potrà anche volare. Altra interessante peculiarità sono i finali multipli: a seconda di come affronteremo il gioco il finale potrà variare di molto (addirittura con la morte del protagonista!). Può risultare dunque molto piacevole rigiocare questo titolo, è possibile addirittura ricominciare con tutto l'equipaggiamento collezionato a gioco finito la prima volta (basta scegliere l'opzione NUOVO +). A completare un titolo già di per se piuttosto longevo esistono alcune quest segrete secondarie e i minigiochi della Fiera. La varietà è sicuramente un punto forte del gioco, caratteristica difficile da trovare in un J-Rpg.

Passiamo ora al lato più tecnico, iniziando dai combattimenti,casuali a turni, con due modalità: attiva (i nemici attaccano dopo un determinato tempo, anche se il giocatore non ha scelto la mossa da eseguire) o aspettativa (classico a turni). E' molto interessante il sistema delle "combo": ogni personaggio infatti è in grado di compiere potenti attacchi speciali individuali ma, combinandoli con quelli dei compagni (1 0 2), è possibile sferrare colpi spettacolari e devastanti. Alcune saranno utilizzabili quando tutti i personaggi coinvolti nell'attacco avranno appreso determinate tecniche e raggiunto un certo livello, altre invece (le più potenti) hanno bisogno di oggetti rari per essere apprese.

Graficamente molto più avanzato di tutti gli altri J-Rpg visti su Snes, gli sprites sono leggermente più grandi e questo garantisce maggiori particolari nei personaggi. Particolareggiati e vari anche gli scenari e gli sfondi. Molto belle e di grande effetto le animazioni delle tecniche speciali. E' invece leggermente più limitato rispetto ad altri titoli (es. Secret of Mana) il "free-roaming", se così si può chiamare in questo caso: i dungeon sono un po' più chiusi e raggiungibili grazie ad una mappa che non è proprio il punto forte del gioco. Interessante notare invece come passando da un'epoca all'altra il mondo cambi e si evolva: dove c'era un villaggio ora c'è una città, dove un castello ora dei ruderi, un antico deserto trasformato in foresta. Persino i tesori si "evolvono" con il passare dei secoli: un oggetto nell'età contemporanea è quasi sicuramente più potente del medesimo, nello stesso luogo, trovato nel forziere medievale. Inoltre se prenderete un oggetto nel passato, nel futuro troverete soltanto uno scrigno vuoto. In generale ricordate sempre che qualsiasi cosa fatta nel passato ha effetti nel futuro. In tutto le location sono numerosissime, ampie ed esplorabili a lungo, senza diventare mai impossibili o eccessivamente labirintiche e noiose. A coronare cotanto splendore una colonna sonora fantastica, varia, orecchiabile e molto coinvolgente.

Altre versioni:

Esiste un remake del 1999 per PlayStation. Il gioco rimane praticamente identico, con la sola aggiunta di filmati in stile anime disegnate ovviamente da Akira Toriyama e il suo studio, conversione comunque non particolarmente riuscita. Sequel satelliti sono Chrono Trigger: Jet Bike Special (1995), Chrono Trigger: Character Library (1995), Chrono Trigger: Music Library (1995) e Radical Dreamers (1996), breve avventura grafica esclusiva per il Giappone, verrà riutilizzata come base per Chrono Cross (1999), successore ideologico per Playstation, in realtà molto diverso da Chrono Trigger come sistema di gioco.

"Se recensire un gioco significa analizzarlo mettendo in luce pregi e difetti avete perso 2 minuti della vostra vita nella lettura di questa review e io molto di più a scriverla: questo gioco è un autentico capolavoro, uno dei più grandi nella gloriosa storia del videogioco e nell'altrettanto gloriosa storia di Square e Nintendo. Un must have per qualsiasi giocatore, appassionato o no di Rpg (ok siete perdonati se proprio detestate il genere). Intramontabile."

Videogames Celebrities

a cura di: gianlucasantilio

Doomguy

Non glielo dovevano proprio ammazzare il suo coniglietto! Brutti demoni cattivi! Già, perchè la totale mancanza di approfondimenti sulla sua storia personale ci indica che l'uccisione del povero animaletto durante l'invasione infernale del pianeta rosso rappresenta la più grande perdita affettiva del celebre Doomguy.

Quando è apparso per le prime volte sui nostri monitor, infatti, di questo individuo non si sapeva nulla, se non che aveva un volto da duro e dei capelli castani-rossicci. Episodi successivi della saga hanno rivelato alcuni piccoli ed incerti dettagli su questo misterioso guerriero.

Ma premio un corno!!!

Innanzitutto, il nome: Flynn "Fly" Taggart, sebbene non ve ne sia l'assoluta certezza. Pare essere un discendente di un illustre antenato, William Blazkowicz, anti-nazista famoso per avere combattuto contro il Fuhrer e le sue orde demoniache nella serie di Wolfenstein, ricostruzione storica di compravata fedeltà stesa dalla id Software.
Il povero Flynn, il cui nome verrà immediatamente ignorato da chiunque lasciandogli il misero appellativo di Doomguy, non era altro che un semplice marine del futuro come ne abbiamo visti tanti: grosso, duro, rasato, incapace di emettere suoni diversi da grugniti. Un giorno, però, il suo destino prese una strada inattesa nel momento in cui un superiore gli ordinò di aprire il fuoco su un gruppo di innocenti. La leggenda dice che il marine si ribellò al suo superiore e che lo uccise per la rabbia e per lo sdegno, ma i ben informati sostengono che il marine non avesse semplicemente compreso il messaggio e che abbia aggredito il suo comandante per frustrazione. La tragedia fu comunque scongiurata ed il suo atto di umanità involontaria mise in difficoltà il suo corpo militare, furibondo per l'insubordinazione del soldato ma impossibilitato a punirlo per il rischio di sollevare uno scandalo. Alla fine decisero di premiarlo, promuovendolo a capo della sicurezza per una colonia... su Marte! Una vera e propria furbata per ben apparire di fronte ai media e togliersi dai piedi l'odiato marine, il quale commentò l'avvenimento con un "Gu?".

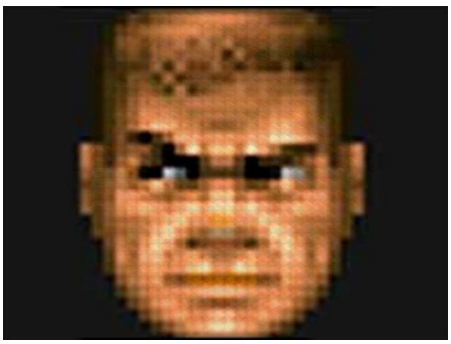
Disco Inferno

Il Pianeta Rosso non ci mise troppo ad assumere questo colore anche grazie alle fiamme infernali. In un luogo così remoto, potevano mai fare qualcosa di ordinario? No, ed invece di dedicarsi ai passatempi tradizionali, come sparare ai bidoni di acido disseminati ovunque per abbellire gli edifici o giocare ad Uno con le chiavi colorate, uno scienziato si dilettava a giochicchiare con un artefatto alieno. L'idiota finì con l'aprire un portale dimensionale dal quale spuntò fuori di tutto. Tutti gli umani vennero uccisi o posseduti, eccezion fatta per Flynn che stava trascorrendo del tempo col suo coniglietto: la superiore aura d'intelligenza dell'animaletto confuse, difatti, l'orda infernale che si accanì quindi contro di esso, trucidandolo. Il marine, nonostante la sua deficitaria attività cerebrale, riuscì ad avvertire il pericolo, aiutato da un Cacodemon che gli alitava fuoco nelle orecchie, e, grugnito dopo grugnito, cominciò a fare piazza pulita. Dopo aver sterminato completamente la minaccia, decise di ritornare alla civiltà con in tasca la testa del suo coniglietto grondante sangue impalata su uno stecchino di legno. E dico sul serio.

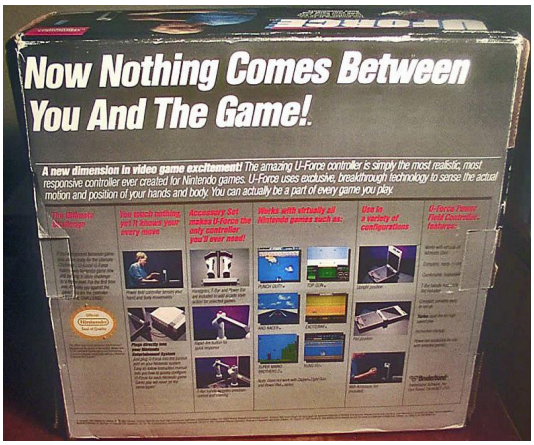
Eroe del nuovo millennio

L'encefalogramma del protagonista dei Doom più recenti non è più vivace che in passato. Anzi, nel terzo episodio ritorna un semplice soldato, stavolta inviato su Marte per sostituirne un altro. E cosa poteva ricapitare? Ma no, dai, un'altra riapertura di portali dimensionali? Allora lo fanno apposta... Il marine ricomincia la sua avventura di fuoco e fiamme come se nulla fosse, nessuna sensazione di deja-vu. Questa volta incontrerà anche diversi umani "sani" nella sua avventura, ma tutti, dopo preliminari tentativi, preferiranno morirgli di fronte piuttosto che avere una conversazione con lui. Indiscrezioni hanno lasciato trapelare una storia di profonda amicizia con Gordon Freeman ed alcune intercettazioni telefoniche di silenzio assoluto sembrano confermare le voci. In un'intervista su una testata di gossip, Flynn si è espresso con un inequivocabile "Sgrunt!". Il suo più grande fan, tuttavia, rimane il celebre Master Chief che cerca di emularlo nel modo di comunicare e segue molto da vicino la linea stilistica imposta dal Doomguy che, in realtà, si limitava ad indossare quello che si trovava davanti (vedi le armature per i corridoi di Doom).

Nonostante non ci sia nulla di confermato, è auspicabile che la id Software ci narri per la quarta volta del caro Flynn. Se proprio vi manca, non posso che consigliarvi di diventare suo fan su Facebook(http://www.facebook.com/pages/Doomguy/59220769291) o di leggere alcune novelle scritte in suo onore come Kneep Deep in the Dead, Engame, Infernal Sky o Hell on Earth, scritti nel 1996 da Dafydd ab Hugh, o Worlds on Fire e Maelstrom, nuovissimi (2008-09) e basati sull'universo di Doom 3.



U-Force


Now Nothing Comes Between
You And The Game!
A new dimension in video game excitement! The amazing U-Force controller is simply the most realistic, most responsive controller ever created for Nintendo games. U-Force uses exclusive, breakthrough technology to sense the actual motion and position of your hands and body. You can actually be a part of every game you play.

Negli ultimi mesi di Roba Strana ne abbiamo vista parecchia, ma mai come questo gioiellino di elettronica utopistica, che andava ben oltre l'umana comprensione. Perchè? Signori e signore vi presento l' U-Force!!

La forza misteriosa...

Più che misteriosa, U-Force era una periferica sviluppata da Brøderbund (famosa per aver prodotto i primi due Prince of Persia e Myst) alla fine degli anni ottanta per il Nes e si proponeva come il controller rivoluzionario. Apparentementre simile ad un notebook, l'U-Force consisteva in due pannelli (come potete vedere in foto) dotati di sensori infrarossi che dovevano percepire i movimenti delle mani dei giocatori e tramutarli in comandi di gioco. Dal manuale si potevano leggere le varie configurazioni dell'U-Force che poteva essere aperto sino ad arrivare a formare un angolo piatto, o come suggerivano, formare un angolo di circa 85 gradi per una corretta funzionalità. In bundle con l'U-Force venivano fornite le periferiche della periferica e cioè la T-Bar e la Power-Bar. La prima non era altro che una sottospecie di cloche avente due tasti per il fuoco che veniva collocata in un buco alla base dell'U-Force. La seconda periferica, invece, serviva a "perfezionare" i pannelli in modo che i raggi infrarossi percepissero meglio i movimenti del giocatore. La periferica era nata principalmente per rendere più immersivo e reale Punch-Out!!, famoso gioco di boxe arcade di Nintendo. Ma siccome non si campava solo di boxe, alla Brøderbund si optò per una campagna pubblicitaria che lanciava il suo prodotto come controller per tutte le occasioni. Così recitava il primo annuncio fatto alla stampa specializzata:

"Ora si può sentire il potere senza toccar nulla. Il primo ed unico controller che, senza toccare nulla, reagisce ad ogni vostra mossa. Non c'è niente da tenere, nulla a premere, niente da indossare,
U-FORCE crea un campo che risponde a ogni vostro comando. È il più sorprendente accessorio per videogiochi della storia. Cambierà il vostro modo di giocare per sempre. E' la sfida del futuro. U-FORCE. Ora non vi è niente tra il giocatore e il gioco."

Promesse mantenute. Infatti tra il giocatore e il gioco non vi era praticamente nulla, neanche la possibilità di poter giocare. L'U-Force era un'autentico oggetto inutile, non funzionava. Si poteva stare ad agitare le mani per ore su quei sensori senza che a schermo accadesse ciò che si voleva. Al limite della crisi di nervi. Si voleva far avanzare il proprio alter ego e lui sparava, si voleva saltare e lui camminava. Fino a quando non si prendeva l'U-Force e lo si scagliava forte verso la prima finestra aperta. A detta di tutti, la peggiore periferica mai realizzata!

In discarica con Karka

a cura di: fabiobasso

Le TurboReview

Avete presente quelle recensioni, scritte in poche parole, pubblicate nelle pagine del cinema su quasi tutti i quotidiani italiani, che cercano di descrivere in maniera sintetica, veloce, frettolosa la qualità delle pellicole in proiezione nelle sale della vostra città?
Per scimmiottare questa metodologia che trovo superficiale e fuorviante per il lettore, recensirò in formato turbo ed ironico alcuni titoli scelti a casaccio per un numero random di sistemi, cercando di riassumere elementi come trama, giocabilità, longevità, grafica e sonoro nel minor numero di parole possibile, senza usare acronimi. So che non sarà un impresa semplice, per questo mi sono imbottito di alcuni psicofarmaci per venirmi in aiuto, primo fra tutti una lattina di Coca-Cola.
Il voto finale è calcolato in "turbostelle", da una a cinque. Più turbostelle possiede e più il titolo merita di essere comprato, mentre se ne possiede una o due, non vale neanche lo sforzo di raccoglierlo da terra, se lo trovate abbandonato. Ma ho perso già troppo tempo e caratteri nello scrivere la prefazione, iniziamo!

Super Mario Galaxy 2 ***(Wii)***

L'idraulico Nintendiano ritorna, vestito sempre nella stessa maniera, saltando da una galassia all'altra alla ricerca della sua amata Peach. Non può trovarsi una donna normale, che non venga rapita ogni volta da un dinosauro erotomane?

Lara Croft and the Guardian of Light ***(Xbox360, Ps3)***

La predatrice di tombe cerca di salvare, per l'ennesima volta, il mondo da una minaccia risvegliata da quest'ultima e che, senza il suo intervento, sarebbe rimasta dov'era, senza recare alcun danno. Tomb Raider con i seni visti dall'alto.

Vanquish ***(Xbox360, Ps3)***

Frenetico sparatutto dove il protagonista agisce, grazie ai consigli di una ragazza in minigonna, mentre aggiorna il suo profilo su Facebook. La giocabilità di Gears of War, accelerata di oltre duecento chilometri orari.

Assassin's Creed : The Brotherhood ***(Xbox360, Ps3)***

Ezio continua la sua tribolata storia in un passato che è già passato, ma è sempre possibile cambiare agendo in passato, dal presente al passato, con un'ambientazione storica e moderna. Per menti semplici.

Final Fantasy XIII ***(Xbox360, Ps3)***

Ennesimo capitolo della saga Square dove la trama è un continuo intrecciarsi, i protagonisti son vestiti in maniera strana e nessuno di loro fa sesso. Inconcepibile.

Monter Hunter Tri ***(Wii)***

Imparate a sopravvivere, a cacciare gli animali più grossi e feroci grazie a questo gioco fuoriclasse per la Wii. Siate pronti per ogni evenienza e, ricordate sempre che al dinosauro non piace venire percosso con la mazza.

Fifa 12 (per un fottio di sistemi)

Il famoso simulatore calcistico della EA si manifesta in una nuova versione. Riassumendo: ventidue persone che corrono dietro a un pallone.

Mass Effect 2 ***(Xbox360, Ps3, Pc)***

La tribolata storia di Sheppard continua con incredibili colpi di scena e trovate assurde per fargli girare inutilmente la galassia. Per gli amanti della fantascienza rosa.

Transformers: War of Cybertron ***(Xbox360, Ps3, Pc)***

Gli eroici Autobot, capitanati da Optimus Prime, devono salvare il loro pianeta dalla minaccia del loro arcinemico: Megatron. Un sparatutto di inaspettata qualità che ci fa riflettere: Perchè robot così tecnologicamente avanzati si picchiano tra di loro?

Fable 3 *(Xbox360, Ps3)*

E' sempre piacevole immergersi nel mondo creato da Molyneaux e i suoi soci, anche se risulta inspiegabile come si possa alzare la popolarità dell'eroe, all'interno del gioco, ruttando in faccia ai cittadini.

Guitar Hero Warrior of Rock *(Xbox360, Ps3)*

L'euforia del rock semplicemente premendo il tasto del colore giusto, nel momento giusto atteggiandovi da chitarrista esperto. Un titolo che porta l'utente medio ad imparare a suonare la chitarra, per rinunciarvi dopo il primo accordo di Do.

Fallout: New Vegas *(Xbox360, Ps3, Pc)*

Un enorme scenario post-apocalittico dove la maggior parte degli umani si è estinta, c'è poco cibo e pochissima acqua, serpeggia il pessimismo ma voi potrete divertirvi a girare, sparare qua e là e portare a termine missioni puerili.

Dragon Age *(Xbox360, Ps3, Pc)*

Gioco di ruolo ambizioso dove una trama ricca di particolari, incredibilmente varia e articolata maschera la vera motivazione che porta l'utente medio a giocare questo titolo: andare a letto con tutte le donne protagoniste. Adatto ai playboy.

Resident Evil 5 *(Xbox360, Ps3, Pc)*

La villa piena di non morti non c'è, le ambientazioni sono soleggiate e ambientate in Africa, gli zombie guidano la moto, il protagonista è aiutato da una bella ragazza; perché questo gioco si chiama Resident Evil?

Dead or Alive Paradise *(PSP)*

Un ottimo espediente per far passare come gioco una sequenza di belle ragazze in bikini, addobbate con abbondanti seni, degne di un edulcorato servizio di Playboy. Se giocato in bagno, potrebbe sortire effetti imprevisti.

Tekken 6 *(Xbox 360, Ps3)*

Heiachi, Anna, Lee, Katsuya e compagnia bella tornano per darsele di santa ragione senza ulteriori motivazioni. Allenatevi quanto volete, tanto giocando online ci sarà sempre qualcuno più bravo di voi.

World of Warcraft: Cataclysm *(PC)*

Un ottimo metodo per alimentare la propria asocialità, rimanere chiusi in casa, smettere di studiare e rimandare gli esami. Ottimo lavoro, Blizzard!

Crackdown 2 *(Xbox 360)*

Liberate dalla criminalità la metropoli, distruggendo auto, sparando ai delinquenti, saltando da un palazzo all'altro, raccogliendo biglie colorate. Quello che un buon poliziotto dovrebbe fare tutti i giorni.

BioShock 2 *(Pc, Ps3, Xbox360)*

Nel fondo dell'oceano c'è una città, dove gli abitanti sono ostili e impazziti per uno strano virus e voi non sapete nuotare.
Buona fortuna.

Arcadia: Gothic 4 *(Pc, Ps3, Xbox360)*

La serie di giochi di ruolo più buggata e scattosa della storia del videogioco, partorisce un ennesimo titolo buggato e scattoso, con qualche idea rubata qui e là. Un gioco creato da programmatori in ozio da tempo.

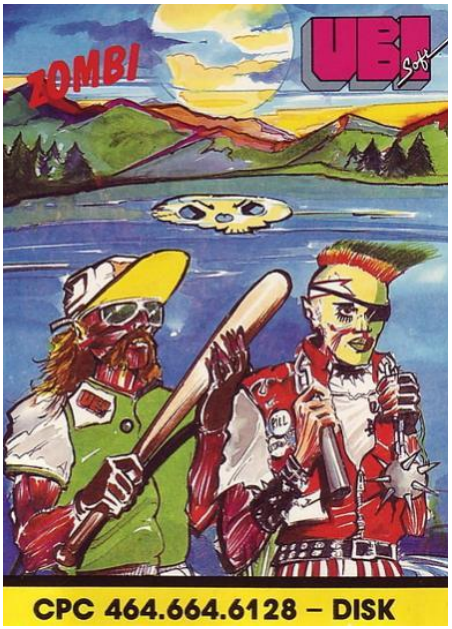
Sid Meier's Civilization V *(Pc)*

Costruire città, allargare il vostro regno, sconfiggere agguerriti avversari nella lotta del territorio senza entrare in politica. Istruttivo, storico e con tanti chilometri da fare con il mouse.

MatricoleVideoludiche

a cura di: alessiobianchi

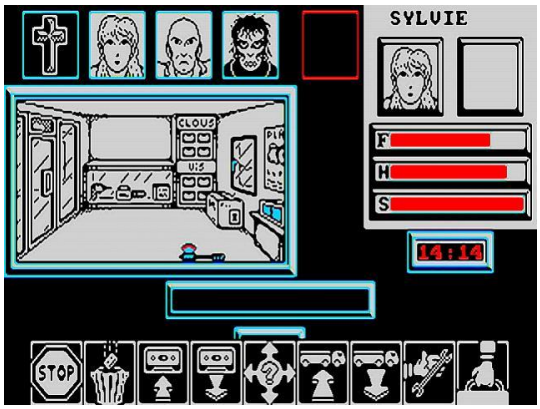
Zombie (Un dèbut macabre)



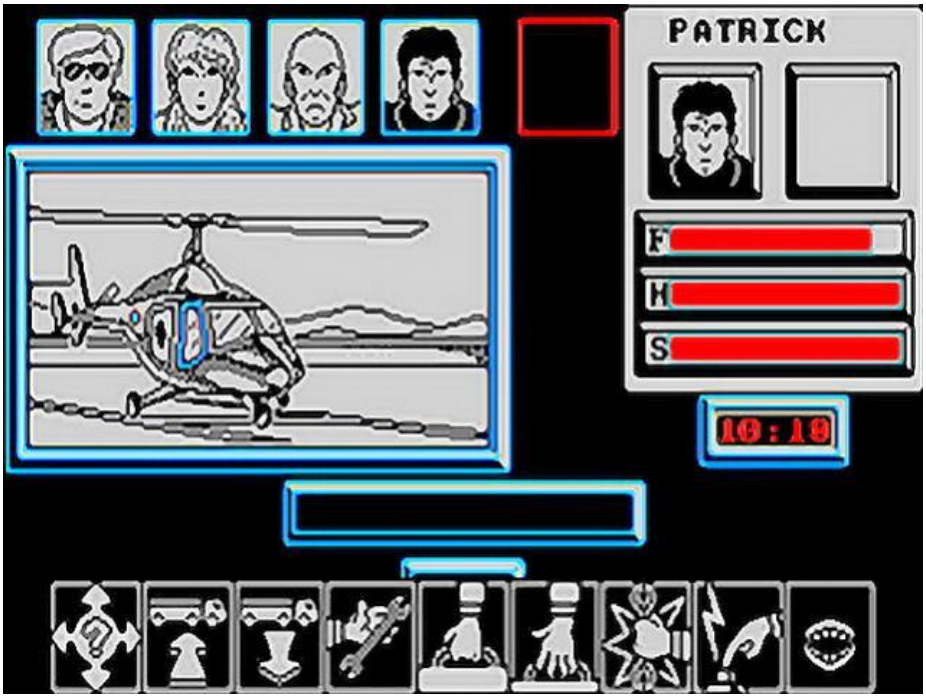
Nel 1986, una casa di software francese fondata l'anno stesso esordì con un'avventura grafica icon-based per Amstrad CPC 464.

La nuova équipe nacque con i morti viventi e inaugurò la sua line-up dalla lettera Z. Il titolo d'esordio, infatti, era "Zombi" e ricalcava da vicino ambientazione e situazioni dell'horror cult "Dawn of The Dead" ("L'Alba dei Morti") di George A. Romero, secondo film della tetralogia romeriana distribuito in Italia con, appunto, il titolo "Zombi".

La struttura di Zombi anticipa i successivi graphic adventure games in "soggettiva" dotati di interfaccia "punta-e-clicca". Il giocatore ha a disposizione 4 personaggi (Alexandre, Sylvie, Yannick e Patrick) che deve guidare attraverso il supermercato di "Dawn of The Dead" infestato dai morti viventi.
Tramite joystick o tastiera, si può esaminare l'ambiente circostante muovendo un riquadro che contrassegna l'area con cui, potenzialmente, si interagisce tramite le icone alla base della schermata. La parte alta della videata, invece, è occupata dalle icone dei personaggi tra cui è possibile selezionare il più adatto a gestire una particolare situazione.



I 4 personaggi sono atterrati con un elicottero a corto di carburante sul tetto di un palazzo che, come già anticipato, si rivelerà come il famoso centro commerciale del geniale film di Romero. Lo scopo del gioco è fuggire dallo "zombie mall" dopo aver utilizzato numerosi oggetti utili e reperitone alcuni d'indispensabili, tra cui, ovviamente, la benzina per il suddetto velivolo.
Il giocatore dovrà, così, fare in modo che almeno uno dei personaggi riesca a fuggire senza diventare un manicaretto per zombi e, per ottenere questo scopo, li utilizzerà alternativamente, valorizzandone le rispettive abilità.
Interessanti ed azzeccate alcune particolarità: gli zombi possono essere contrastati anche a mani nude seppur con rilevanti perdite di energia vitale (consigliabile, quindi, dotarsi di armi), è necessario portare le creature ri-morte nel congelatore in cantina per impedire il loro "ritorno" e, infine, l'adrenalina arriva al suo apice nel buio e infestatissimo seminterrato dello shopping center.



Titolo qualitativamente discreto, Zombi riesce a coniugare efficacemente tensione e divertimento e intriga il giocatore grazie alla più che discreta varietà di azioni da portare a compimento e alla relativa ricchezza di locazioni da esplorare. Deludenti, tuttavia, i combattimenti con gli zombi che si contrastano premendo freneticamente il pulsante di fuoco con l'arma (propria e impropria) più adatta che si ha a disposizione nell'inventario o a mani nude se si è sprovvisti di qualunque item utile.

La prima incarnazione di Zombi è su Amstrad CPC. Il titolo gira nella risoluzione 320X200 in quadricromia che, nonostante tutto, riesce a restituire una discreta rappresentazione delle ambientazioni e a garantire una piena riconoscibilità di ogni elemento grafico. Il sonoro si limita alla tetra musichetta iniziale e a qualche sporadico e scarno FX.
Alla versione Amstrad, datata 1986, seguiranno nel 1990 i portings per: ZX Spectrum, Commodore 64, Atari ST, Commodore Amiga e PC.

Qual è la software house che debuttò sul mercato con questo titolo?

La Ubi Soft (Ubisoft / Ubi Soft Entertainment Software, software house fondata dai cinque fratelli Guillemot), dunque, esordì nel 1986 con Zombi, programmato nella sua originaria versione Amstrad CPC da Yannick Cadin, S. L. Coemelck, Patrick Daher (grafica) e Philippe Marchiset (audio).

Da allora la Ubisoft ne ha fatta di strada!
La sede principale della società francese è a Parigi, distretto di Montreuil-sous-Bois. La Ubisoft Entertainment, inoltre, dispone di sedi distaccate in 28 paesi, tra cui spicca il grande studio di sviluppo di Montreal (Canada).

Albert Wesker

"Ogni film vale solo quanto il suo cattivo. Dato che gli eroi e gli espedienti tendono a ripetersi di pellicola in pellicola, solo un grande cattivo può trasformare una buona prova in un trionfo".
Parole, queste, del critico cinematografico e premio Pulitzer Roger Ebert, che possono essere associate tranquillamente anche nei videogiochi. Un cattivo con un profilo affascinante e al contempo capace di dare al giocatore un senso di odio ma anche di timore, può fare la differenza. Con questa nuova rubrica, che nasce in contrapposizione con i "Celebrities" del nostro Musehead, voglio omaggiare quei cattivi, i villains, che hanno saputo "acchiappare" i giocatori e, perchè no, essere divenuti più famosi dei propri antagonisti buoni.
Ad inaugurare questo spazio mensile è il misterioso cattivo di Resident Evil/Bio Hazard Albert Wesker.

Senza Umanità

Personaggio molto tenebroso, Wesker incarna lo stereotipo del cattivo "bello" nato durante la Seconda Guerra Mondiale e viene associato ai generali tedeschi nazisti alti con i capelli biondi. Wesker inizia a lavorare a soli 17 anni come ricercatore per la Umbrella Inc. ,società farmaceutica che in segreto sviluppa armi biologiche. Insieme ad un altro brillante ricercatore, William Birkin, studiano per 13 anni una variante del virus Ebola, il T-virus, che permette di creare armi bio-organiche autonome. Quando, però, Birkin scopre per puro caso un'altra variante del T-virus, il G-virus, Wesker si allontana dalle ricerche non sentendosi all'altezza della situazione. E' così che chiede di essere spostato nel reparto investigativo della Umbrella e nel 1996 entra a far parte della squadra speciale S.T.A.R.S. come comandante dell'Alpha team. In seguito a strane morti avvenute nella foresta di Raccoon City, proprio vicino alla famosa magione Spencer, che in realtà è un laboratorio segreto dove proprio Wesker ha lavorato, viene inviata la Bravo team ad investigare ed in seguito l'Alpha team per salvare proprio la Bravo team risultata dispersa. E' in quella occasione che Wesker inizia il suo piano usando i membri della S.T.A.R.S. come cavie per sperimentare su di loro il potenziale combattivo delle armi bio-organiche che ha creato. Ma dopo il piccolo fallimento del suo piano, Wesker per farsi credere morto si inietta nel corpo un siero, creato da Birkin, che gli avrebbe causato una morte apparente donandogli però al suo risveglio poteri sovrumani ad un unico prezzo: perdere la sua umanità.
Da quel momento in poi, in tutti gli episodi di Resident Evil/Bio Hazard vedremo un Wesker dotato di una straordinaria forza e agilità nonchè fare il doppio gioco con una nuova e misteriosa organizzazione denominata "S", ma deciso a fondare una nuova Umbrella sotto il suo controllo. Nelle sue mani c'è il campione del virus Ebola, quello del T-Virus, quello del parassita Nemesis, il campione denominato "Rebirth Virus" (il siero che gli ha donato i poteri), quello della quinta mutazione di Birkin, il campione del virus Progenitore. Possiede anche una forma avanzata di campione di T-Veronica virus e infine gli anticorpi contro il G-Virus ricavati con il vaccino sperimentale Devil iniettato alla piccola Sherry Birkin figlia di William. Ormai è lui il vero antagonista del gioco e di Chris Redfield del quale prova un profondo odio.

MoviesCorner

Resident Evil: Degeneration

di sandroprete

Dopo il mediocre tentativo di portare il brand Resident Evil sul grande schermo, che, a conti fatti, era più una storia alternativa che una reale trasposizione del gioco, Capcom gioca la carta della Computer Graphics e di una storia più coerente con il plot narrativo del gioco riproponendo anche due personaggi molto amati, Leon e Claire, protagonisti di Resident Evil 2 che questo film omaggia con alcune simpatiche citazioni. Purtroppo, come andremo a vedere, il risultato finale non è dei più esaltanti ma comunque non mancherà di divertire i fan.
Distribuito in occidente solo attraverso il circuito home cinema (DVD, Blu Ray e UMD), il film è ambientato ben sette anni dopo la distruzione di Raccoon City e la successiva bancarotta della Umbrella, nonchè dopo i fatti accaduti alla fine di Resident Evil 4 proponendosi come collante tra quest'ultimo episodio e Resident Evil 5.

Claire Redfield, sorella di Chris, ora fa parte di un organizzazione non governativa chiamata Terra Save atta a combattere il bioterrorismo e una nuova multinazionale, la WilPharma, accusata di usare il letale T-virus per alcuni esperimenti. Un giorno Claire, mentre si trova in un aeroporto di una piccola cittadina Statunitense, è (caso strano) vittima di un attacco di un presunto gruppo di bioterroristi che ha rilasciato un uomo infettato dal T-Virus nell'aeroporto, innescando il panico nonchè l'ennesima contaminazione. L'incubo di Raccoon City si ripete. Per cercare di contenere l'infezione, il governo invia sul campo l'esperto Leon Kennedy, ormai divenuto un agente segreto addestrato per questo tipo di operazioni. Da qui in poi assisterete ad una storia che poteva essere benissimo quella di un nuovo capitolo della saga, piena di clichè come la protezione della bambina indifesa (simil Shelly Birkin), la morte e trasformazione in zombi dell'amico compagno di squadra, il personaggio doppiogiochista e i classici colpi di scena non colpi di scena. Se nel gioco questa formula poteva andare anche bene (non me ne vogliano i fan, ma i Resident Evil si somigliano un po' tutti) nel film và a mancare proprio l'interazione, l'immedesimazione che il medium videogame ha. Mancanza che si nota anche nei pochi, per non dire nulli, "spaventi" che il film dovrebbe dare o dalla scarsa suspance di alcune scene. A peggiorare ulteriormente le cose ci si mette una strana sensazione che si ha durante l'intera durata del film: che la trama non sia stata ben sviluppata, portando lo spettatore a non capire a pieno alcune scelte dei personaggi e del motivo reale delle loro azioni.

Trattandosi di un film in CG, bisogna spendere anche qualche parola per il lato tecnico che in questo caso risulta altalenante. Infatti, mentre Leon e Claire e qualche altro protagonista risultano modellati e animati ottimamente, lo stesso non si può dire per tutto il resto del cast che, oltre ad essere molto meno curato esteticamente, presenta delle animazioni molto legnose e innaturali, distante anni luce dall'incredibile naturalezza e fluidità del comparto tecnico di un prodotto più "vecchiotto" come Advent Children di Square-Enix. Sull'altalenante andante sono anche gli scenari che alternano alcuni belli e dettagliati come i laboratori WilPharma ad alcuni un po' più semplici e che non vanno oltre il classico "fanno il loro dovere". Niente da dire invece per il sonoro: le musiche in sottofondo accompagnano bene l'azione e il doppiaggio in italiano è più che dignitoso, forse un po' ripulito di alcune parolacce rispetto al parlato originale ma comunque abbastanza fedele.
Un film da buttare, dunque? E invece no. A dispetto di quanto scritto, ad un occhio meno critico Resident Evil: Degeneration va preso per quello che è: un film per il fan. Infatti, alcune scene ben fatte, i continui rimandi agli episodi videoludici, la scelta azzeccata di usare due personaggi importanti e alquanto amati e la natura stessa del film che si propone come "sequel" in grado di chiarire aspetti ancora ignoti del grande intreccio narrativo dell'intera saga, sapranno sfamare l'appassionato più duro e puro.

Titolo originale: ***Biohazard: Degeneration***
Paese: ***Giappone***
Anno: ***2008***
Durata: ***97 min***
Genere: ***Horror Fantasy***
Regia: ***Makoto Kamiya***
Soggetto: ***Jun Takeuchi***
Hiroyuki Kobayashi
Hidenori Ueki
Sceneggiatura: ***Shotaro Suga***

"Siete fan sfegatati di Resident Evil? Allora non potete perdervi questo film. Punto. Nelle intenzioni di Capcom questo film è il mezzo che collega Resident Evil 4 con il quinto capitolo."

Wolf Team

Pur non raggiungendo alte vette di popolarità, il Wolf Team è stato in grado di costruirsi una fedelissima schiera di appassionati grazie alla sua naturale predisposizione verso il gameplay sperimentale.

Come ogni buon team che si rispetti, le sue origini sono puramente indie e trovano terreno fertile nel glorioso MSX, computer che consentirà al Wolf Team di approcciare per la prima volta il genere del gioco di ruolo. Il primo titolo è Arcus, del 1988, insolitamente ispirato alla tradizione occidentale, con l'azione di gioco perennemente visualizzata in prima persona. Subito dopo ne arrivò il seguito, Arcus II, disponibile anche per X68000, che, sorprendendo tutti, segue molto più da vicino il jrpg classico, strizzando l'occhio soprattutto a Y's. Per nostra sfortuna, entrambi questi titoli non sono mai stati localizzati per idiomi a noi comprensibili.

All'inizio degli anni Novanta, il Wolf Team strinse un sodalizio col publisher Telenet, purtroppo noto per la mediocre qualità dei suoi prodotti. Le maggiori risorse economiche permisero al gruppo di avvicinarsi al mondo delle console sposando la causa del Megadrive, macchina che seguirono per tutta la sua vita.

Il primo nato fu Final Zone, uno sparatutto con visuale isometrica molto ravvicinata che mostrava sprite di grosse dimensioni ma un'azione tutto sommato banale. Ciononostante, fu utile per apprezzare la confidenza che il team mostrò da subito con l'hardware Sega. Interessante la possibilità di poter cambiare durante la missione l'armamentario del mech da noi controllato, ma per il resto non c'è troppo di che esaltarsi.

Migliore fu Granada, sparatutto a scorrimento multidirezionale alla Bosconian, senza inerzia nei controlli e con la possibilità di sparare persino in una direzione diversa da quella di movimento. Nei nove livelli di gioco saremo assaliti da numerosi nemici e ci converrà porre attenzione anche ad ulteriori pericoli proveniente direttamente dallo scenario. Il ritmo non è alto e la giocabilità necessita di un po' di pratica, ma la qualità comincia a farsi strada.

Dino Land è un tentativo di imitare giochi come i flipper della serie Crush, esperimento che non conoscerà seguito a fronte di un gameplay davvero monotono. La tecnica non fa assolutamente impressione e i tavoli di gioco sono piuttosto noiosi. Probabilmente il videogioco meno riuscito della storia del team.

Nel 1991, l'ormai prolifico team decide di ripescare il nome di Arcus per proporre qualcosa di completamente diverso: un arcade adventure con prospettiva isometrica con una cospicua dose di azione. La struttura di gioco diventa sempre più articolata, prevedendo anche sezioni accompagnate da un partner. Potremo scegliere il nostro avatar fra quattro differenti eroi e buttarci nell'avventura lanciando magie, combattendo ed esplorando in lungo e in largo le mappe. Un gioco davvero notevole.

A questo punto, il Wolf Team inaugura una trilogia non particolarmente fortunata. I titoli che la compongono sono Earnest Evans, El Viento e Anett Futanabi. Il primo è anche il peggiore di tutti: si tratta di un platform ambientato negli anni Trenta, dominati tuttavia da presenza di ispirazione fantasy. Sceneggiatura a parte, il difetto più penalizzante del titolo risiedeva nella men che mediocre animazione scheletale della quale il protagonista doveva farsi vanto. Si trattò di un aborto completo ed i controlli ne uscirono danneggiati e poco intuitivi. Peccato perchè tutto il resto sembrava essere a posto.

Quando, nel secondo episodio, si abbandonò l'animazione sperimentale, i risultati migliorarono drasticamente ed El Viento si rivelò un ottimo titolo. Ibrido fra Rolling Thunder e Shinobi, poteva vantare un'azione frenetica ma non confusa, una tecnica apprezzabile e tanto divertimento. Peccato per lo stile generalmente sciatto, soprattutto come character design.

Attentissima all'evoluzione del mercato Sega, il Wolf Team decise di programmare il terzo capitolo della saga per il neonato Sega CD, pubblicando anche una versione di Earnest Evans sul nuovo supporto. Anett Futanabi era un gioco semplice ma gradevole, ancora una volta penalizzato dal superficiale impegno profuso sul character design dei protagonisti. Il Wolf Team prende spunto da altri titoli, tirandone fuori un beat'em up ibrido ma interessante, dove si combatte come in Final Fight ma si usano le magie come in Golden Axe.

L'era del Mega CD è fondamentale per il Wolf Team. Innanzitutto, la situazione societaria attraversa un periodo piuttosto burrascoso, con la ferma intenzione di voler abbandonare la Telenet a causa della sua pessima fama. Il rapporto con il publisher ne causò il momentaneo accorpamento alla Lasersoft che si tradusse in conversioni per Mega CD di coin-op come Ninja Hayate, poi divenuto The Revenge of the Ninja, e Time Gal. La qualità dei lavori è accettabile, l'importante è non lanciarsi in confronti impossibili con gli originali. L'unico grande peccato è l'area di gioco forse eccessivamente ridotta.

Molto più interessanti furono i giochi in stile lasegame più originali. Cobra Command ripropone le atmosfere tipiche dei movies polizieschi e ci mette alla guida di un elicottero nel tentativo di abbattere un po' di nemici. Interessante la necessità di direzionare anche il nostro mezzo oltre a dover semplicemente abbattere gli avversari.

Road Avenger è persino più attraente: l'idea è quella di creare un gioco in FMV automobilistico e l'implementazione è valida. Sarà, come da tradizione, necessario fornire le direzioni giuste al programma al momento giusto, ma vi saranno anche dei pulsanti di freno e turbo a movimentare l'avventura. L'esperimento può dirsi sicuramente riuscito e la grafica in stile cartoonesco rende particolamente bene sulla macchina.

Il destino del Wolf Team si prepara a cambiare ancora una volta e si indirizza sotto l'ala protettiva della Namco. Il primo frutto della collaborazione col nuovo publisher è Tales of Phantasia per Super Nintendo. Si tratta di un gioco di ruolo apparentemente molto tradizionale, tuttavia dotato di un peculiare sistema di combattimento che prevedeva il controllo diretto del personaggio. E' stato molto apprezzato in terra giapponese ma non è mai stato importato né in Europa né in America. Per fortuna, oggi sono disponibili delle traduzioni amatoriali che rendono giustizia alla qualità del titolo. Tales of Phantasia, però, segna anche l'addio dei programmatori alle macchine Sega nonché la loro completa dedizione alla serie Tales.

Nel 1997, in pieno dominio Playstation, il team sviluppa Tales of Destiny, gioco poco votato allo sfruttamento della macchina e indirizzato al consolidamento di quanto fatto di buono con il capitolo precedente. Il titolo è fedelissimo al suo predecessore, fin troppo considerando la differenza tra il 32 bit Sony e il Super Nintendo, ma i fan apprezzano e la base di appassionati aumenta.

L'ultimo lavoro a portare il logo Wolf Team è proprio Tales of Destiny II, sempre sulla prima Playstation. Stavolta il distacco con la precedente generazione di console è più netto e vengono proposti sprites più definiti, fondali meglio colorati e fasi di combattimento a schermo pieno. Il sonoro si arricchisce di parlato digitalizzato per alcuni dialoghi e di un numero maggiore di filmati di intermezzo.

A questo punto, la Namco decide di porre fine definitivamente alla storia del Wolf Team, integrando i superstiti dei passaggi tra un publisher all'altro in un nuovo studio dedicato interamente allo sviluppo della serie Tales, il Namco Tales Studio.

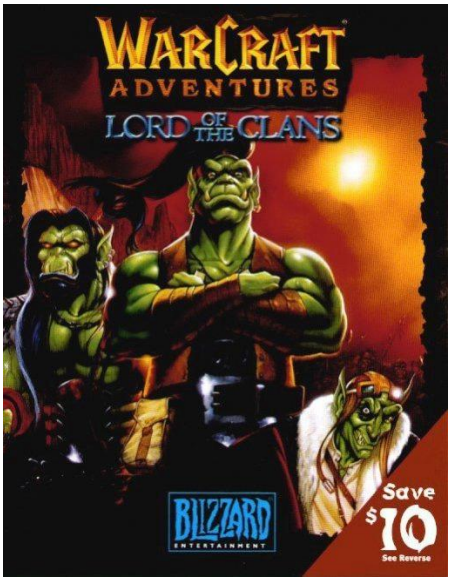
Nota:

Sul sito www.retrogaminghistory.com troverete l'articolo e il video ***Wolf Team Retrospective***

Missing in *Action*

a cura di: sandro**prete**

Warcraft Adventures: Lord of the Clans



Alla fine degli anni 90, esattamente nel 1997, Blizzard decise di portare Warcraft, il suo famoso RTS, nel mondo delle avventure grafiche. Warcraft Adventures: Lord of the Clans doveva essere un classico punta e clicca dark/ironico (previsto su Windows 95 e Macintosh in formato CD-ROM) che dava il seguito a Warcraft 2 e raccontava la storia dell'orco Thrall e della sua ascesa a comandante dell'Orda. Blizzard affidò il titolo ad una compagnia esterna, gli Animation Magic (autori degli obbrobriosi Link: The Faces of Evil e Zelda: The Wand di Gamelon) che si dovevano occupare della maggior parte del codice del gioco, delle sequenze animate e degli enigmi, mentre la stessa Blizzard si occupò nella stesura della trama e nel fornire i disegni nonché della registrazione del doppiaggio.

Fin dalle prime immagini apparse sulle riviste del settore dell'epoca, si poteva notare una certa cura. I programmatori promettevano 22 minuti di sequenza animate in stile cartone animato, enigmi coerenti con il mondo di Warcraft e una storia matura ma con un pizzico di ironia che tanto andava di moda nelle avventure grafiche. Tutto ciò non mancò di generare il consueto hype tra gli amanti della saga e i fan delle avventure grafiche. Le difficoltà di comunicazione tra la Blizzard e Animation Magic, però, fece slittare l'uscita di Warcraft Adventure dal previsto fine 1997 all'ipotetico fine 1998. Il ritardo non era altro che l'inizio del calvario per il titolo. Blizzard non era assolutamente soddisfatta degli enigmi e di alcune porzioni di codice e nonostante il gioco fosse quasi pronto, decise di ingaggiare Steve Meretzky, game designer e veterano delle avventure grafiche in forza in Activision e Infocom, per perfezionare e rendere più omogenei gli enigmi con la trama.

Ma dopo due settimane di lavoro si decise di riscrivere alcune sequenze di gioco, fatto che avrebbe ritardando sicuramente l'uscita. Intanto, nel 1997, Lucas lancia The Curse of Monkey Island e d'un tratto Warcraft Adventures diventò per la Blizzard un gioco superato. A sorpresa, prima dell'E3 1998, fu annunciata la cancellazione del progetto, che praticamente era pronto all'80%, mandando i numerosi fan di Warcraft su tutte le furie, tanto da portarli a mettere su una petizione online. Sono emblematiche, però, le parole dell'allora direttore della Blizzard Bill Roper che in un'intervista dichiarò che ad un certo punto si resero conto che Warcraft Adventures sarebbe stato bello tre anni prima, invece così come lo stavano realizzando era già un'avventura grafica vecchia. Eppure, nonostante le parole di Roper, è difficile non provare curiosità per questo esperimento, anche perché qualche anno fa è apparso su youtube un utente che ha pubblicato vari filmati di una beta di Warcraft Adventures (Link) che fanno proprio da walkthrough dimostrando non solo lo stadio avanzato di programmazione, ma anche una qualità sopra la media rispetto a molte avventure grafiche del periodo. Purtroppo di questa beta non si ha traccia sul web tanto da far girare la voce che l'utente youtube fosse uno degli ex programmatori della Animation Magic. Pensando alle numerose risorse che Blizzard dedicò al progetto e alla popolarità di Warcraft, sembra strano che abbia rinunciato comunque ad un sicuro ritorno economico. Blizzard non gettò la sceneggiatura di Warcraft Adventures ma decise di ingaggiare la scrittrice statunitense Christie Golden (autrice di molti romanzi dedicati a Star Trek, Warcraft e Starcraft) che adattò la storia dell'avventura grafica in un romanzo pubblicato nel 2001 intitolato, appunto, Warcraft: Lord of the Clans.

Le biografie *NON autorizzate*

a cura di: sandro**prete**

Igorstellar

Uno… due… e tre!! Sunstoppable vien da te!! E' Con immensissima gioia che ritorno a raccontarvi delle icone di RH, persone incredibili che scrivono recensioni credibili, con le mie poco autorizzate biografie. Questa volta vi narrerò di Igor Maggiorelli, al secolo Igorstellar…

Electro Laserman

L'ossidabile Igorstellar è il classico uomo che ogni retro giocatore vorrebbe come amico. Ma non per le sue indubbie doti comunicative, ma perché ogni console rotta che lui sfiora con le sue magiche manine sporche di Ramen ritorna in vita. Diciamo l'amico che tutti vorrebbero per interesse poco personali: "Igor non funziona più il diodo del transistor che pilotava la cpu del cavo rgb che faceva da segnale audio per l'ingresso del joystick del mio Nintendo Channel F Pippin Master system!" Niente di più facile… Igorstellar ha già pronta una soluzione al patto che gli mandi la console e aspetti circa sei o sette anni che te la sistemi. Infatti si racconta di persone che aspettano ancora la loro console, che nel frattempo hanno cambiato casa, avuto figli, sono diventati nonni e anche vedovi. Altra particolarità del nostro toscanissimo Igorstellar è il suo poco ostentato amore per i Lasergames di cui conosce vita, morte e miracoli e anche cose che sa solo lui.

Possiede qualsiasi cosa legata al lasergame, dai coin op, ai sistemi da casa, dai dischi originali ai poster e oggettistica varia come la tavoletta del wc dedicata a Dragon' s Lair. Si dice che abbia rapito Don Bluth e messo in cantina, solo per completare la collezione di tutto quello che è legato al suo passatempo preferito (cioè i lasergames).

Ultimamente è vittima di un grande trasloco dove forse il 90% dei suoi mobili sono di origine laser game, infatti dalle foto postate in giro per RH potete anche intravedere Don Bluth in un angolo del furgone… Incredibilmente Igorstellar nonostante la veneranda età (forse 2000 anni) mantiene una tempra e una salute fisica invidiabile. Se per caso lo incontri su skype e gli chiedi, malauguratamente, "Ciao Igor, come si va?" lui sovente ti risponderà "Male…" con un "GU!" (che non ho mai capito cosa voglia dire…) per arrotondare il discorso, per poi snocciolarti una serie di patologie sconosciute che stranamente colpiscono solo lui continuamente. In realtà ho scoperto che è solo un modo per depistarci.

La verità è che Igorstellar è un alieno bio-robotico venuto dal futuro insieme a sua moglie, il coin op Interstellar, che manco a farlo a posta è un laser game, per studiare i vecchi sistemi video ludici (e questo ci spiega perché è così disponibile nel sistemarci le console). In più, per rendere le cose verosimili, si è camuffato

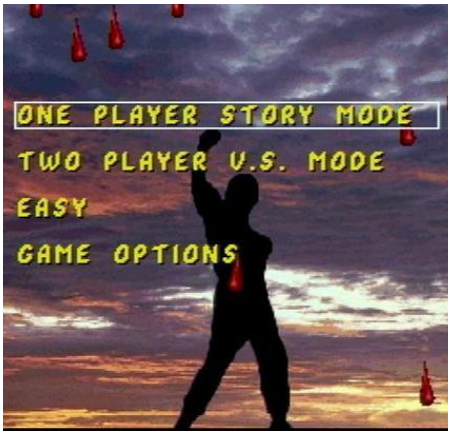
da un simpatico ometto bontempone dall'accento fiorentino e assoldato una nota attrice del circuito toscano, la signora Serena (che saluto con affetto), per la parte di sua moglie. Come prova di quanto detto potete vedere un documento fotografico che ritrae il nostro Igorstellar nella sua veste ufficiale con sua moglie Interstellar in uno spaccato di vita privata. In questo caso il "GU!" è d'obbligo…

www.italian-laser-games.it é il sito ufficiale di Igor "Igorstellar" Maggiorelli, in esso troverete tante interessanti informazioni e documenti sui legendari lasergames.

(*dis*)Gusto

a cura di: gianluca**santilio**

Kasumi Ninja



Una console senza un perchè?

L'inutilità dell'Atari Jaguar nella storia dei videogiochi è così palese che diventa impossibile non affezionarcisi. Doveva essere il simbolo della riscossa del suo produttore, ne divenne la pesantissima pietra tombale. Eppure c'erano delle interessanti soluzioni tecniche al suo interno, soprattutto un'avanzata struttura a multiprocessore dalle grandi ambizioni, ma era anche talmente complessa da celare al suo interno bug compromettenti e da scoraggiare le migliori intenzioni di qualsiasi team di sviluppo. Pubblicizzata come un 64-bit, intendeva ingannare l'ingenuo consumatore sedotto dal marchio Atari, perchè di bit ne aveva 32 e nemmeno tanto in forma.
Con queste premesse, il Jaguar non poteva che divenire il regno del trash: i pochi buoni esempi di software pubblicati vennero sepolti da una pioggia di immondizia, giochi terrificanti che tradivano le speranze degli utenti e li umiliavano persino di fronte alla 3DO (il che è tutto dire).
Tutti fuggivano dalla piattaforma, nessuno voleva lavorarci e tutto si risolse con la forte presenza di team di scarso talento che buttavano sul mercato di tutto nel tentativo di approfittare della quasi inesistente concorrenza a fronte di un numero di console vendute che costituiva comunque una certa platea. Di solito, in questi casi, è il first-party, ovvero l'offerta dello stesso produttore, a dover aggiustare un po' le cose. Ed il team Hand-Made Software, da sempre scudiero di Atari, si mise al lavoro su Kasumi Ninja.

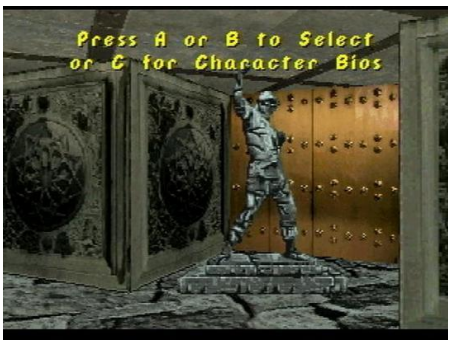
Uno sviluppatore senza un perchè?

Di programmatori giunti alla gloria sotto il marchio Atari ce ne sono un'infinità, ma di un'altra Atari, di quella del VCS e dei tempi d'oro. Quella dell'era Jaguar di talenti del codice ne conosceva pochi, ma allevava qualche team promettente già dai tempi del suo sfortunato portatile Lynx. Tra questi vi era proprio la Hand-Made che sulla consolina americana aveva lavorato in maniera dignitosa, ottenendo risultati tecnici di buon livello soprattutto con l'ambizioso Dracula, ma senza seminare alcun capolavoro. Hardware troppo limitato per la loro creatività? Pochi stimoli? Beh, il Jaguar li metteva di fronte ad una nuova avventura, con una potenza difficile da tirar fuori, ma comunque presente, e con un mercato intero da conquistare anticipando i colossi Sega, Sony e Nintendo nella nuova generazione. La maggior parte degli elementi del team originale è ancora oggi attivo ed alcuni vantano nel curriculum titoloni come Call of Duty 2, Viva Pinata o Rise of the Robots... ehm, magari quest'ultimo meglio nasconderlo, ma l'industria videoludica non li ha certo dimenticati. Forse perchè Kasumi Ninja ha raggiunto i suoi propositi? No.

Un gioco senza un perchè?

Non se ne sa il motivo, ma quando un gioco è trash lo si capisce da subito. La schermata introduttiva di Kasumi Ninja sembra una di quelle che si vedevano nella tarda produzione Amiga, di quelle dal taglio spiccatamente amatoriale anche se non brutte in assoluto. La sensazione di qualcosa di storto dilaga un istante dopo, quando lo speaker giapponese (ma tristemente anglofono) annuncia il nome del gioco. Non va bene, non va affatto bene. Se poi lasciamo il pad per qualche istante parte il racconto della sceneggiatura: un'altra schermata, questa volta digitalizzata, che sembra la foto di un laghetto qualunque. Invece è il luogo in cui l'universo può conoscere la sua fine, perchè il malvagio Gyaku ha aperto un temibile portale nell'isola di Kasumi. Un'altra entità, stavolta benigna, si è però curata di trasportare sull'isola i più valorosi lottatori del pianeta: ci sono due cloni di Sub-Zero, uno di Liu Kang, la regina delle amazzoni dei poveri, un'appassionata del fetish violento, un indiano d'America con chiari problemi di obesità, un tossico vestito a caso e mal pettinato, ma soprattutto Angus, il character dei character, uno scozzese che alzandosi il kilt spara fireballs! Un turbinio di scelte infelici la cui combinazione restituisce il roaster più involontariamente demenziale di sempre. La grafica è digitalizzata e poi ritoccata, peccato che i grafici abbiano

Name Habaki
Age 28
Height 5ft 10"
Weight 148 lbs
Style Ninjitsu
Habaki is the eldest twin of the Kiri ga kure family. Both brothers are extremely competitive.



eseguito un pessimo lavoro su degli attori che erano già in partenza poco tagliati per il ruolo. Thundra avrà anche il suo fisico, ma sembra una parrucchiera uscita da qualche B-movie italiano anni Settanta, per non parlare di Alaric, sgraziato e palesemente a digiuno di palestra, sembra quasi Paolo Villaggio coi capelli cotonati nel primo piano che anticipa i match. Angus è invece un vero colpo di genio ma, c'è da scommetterci, del tutto casuale.
Non va molto meglio con i fondali degli stage. Avete presente quei cartonati che si usano talvolta per addobbare il palco? Sono piatti, senza profondità. Così è la grafica di Kasumi Ninja, composta da alcuni layer che scorrono in parallasse con risultati che proprio non convincono se non per la fluidità, sinceramente impeccabile. Anzi, sapete una cosa? Il problema dell'estetica di questo gioco è stilistico e non tecnico. Pensate che per realizzare il pavimento prospettico, quindi l'effetto di parallasse, hanno usato un piano texturizzato e non il solito effetto raster. Davvero ingegnoso, peccato che non si sposi benissimo col resto.

"Kasumi Ninja è un fallimento quasi completo. Il divertimento per come lo si intende tradizionalmente è del tutto inesistente a causa di controlli pessimi ed un insulso repertorio di mosse. Tecnicamente è sorprendentemente a posto, ma è lo stile a proiettarlo nella storia: ogni elemento della grafica, dai lottatori al menù iniziale, è un aborto artistico ed il roaster dei personaggi è una trafila di fenomeni da baraccone. Giocarlo fa un male indimenticabile, da provare assolutamente!"

Anzi, diciamo pure che ci sta malissimo. Curiosa anche la scelta del lottatore e dell'avversario: la effettueremo all'interno di uno spazio tridimensionale con statue che rappresentano i vari protagonisti. Tutto l'ambiente è fortemente texturizzato, niente male per un Jaguar che non supporta questa operazione in hardware, peccato che si noti anche tutta la fatica che gli costa, considerando che il frame-rate è impietoso, glissando sulla qualità delle tessiture. Naturale domandarsi perchè abbiano mantenuto questo tipo di selezione così mal riuscito, ma spulciando per Internet si scopre che in realtà doveva esserci una sorta di labirinto nel quale scovare i vari lottatori per sfidarli, idea abbandonata per rispettare i tempi di sviluppo. Mi vengono i brividi solo immaginando lo scempio che avrebbero combinato...

In Kasumi Ninja, ovviamente, c'è anche il sonoro. Come anticipato, la voce dello speaker pseudo-giapponese è quanto di peggio possa capitarvi di ascoltare, mentre sorprende che il tema principale del gioco sia davvero orecchiabile. Epico, non sintetizzato ma campionato, perfettamente calzante ad un glorioso picchiaduro, un po' fuori luogo per un bidone come Kasumi Ninja. Se potevamo almeno illuderci di ascoltare buone musiche durante i combattimenti, meglio abbandonare ogni speranza: ogni stage presenta un accompagnamento di infimo livello, ritmicamente inopportuno e goffamente legato al contesto nazionale della scena, quindi ora simile alle sonorità cinesi ora a quelle celtiche. Scoprirete che non sarà mai un pregio.

Ok, siamo arrivati ad un'altra nota dolente: il gameplay. Premettiamo che il pad del Jaguar è assai poco reattivo ed ha seri problemi con le diagonali, quindi non tutte le colpe sono dei programmatori, ma non si può negare che i controlli siano pigri come non mai, che il tempo di reazione del software sia irritante e che durante alcuni movimenti non accetti le mosse. Peggio di così davvero non si sarebbe potuto. Il pad della console offre tre pulsanti principali, oltre al tastierino numerico sottostante, e due di essi sono adibiti a pugni e calci mentre quello restante alle mosse speciali. I lottatori hanno davvero poche soluzioni e l'appiattimento strategico che ne deriva è sconfortante. Inoltre, credo che ci impiegherete davvero poco a capire che usando il solo calcio volante potrete arrivare alla fine del gioco (ops, ve l'ho detto). Abbandonate qualsiasi idea di combo, contrattacco, scordatevi i combattimenti emozionanti ed anche le partite in doppio con gli amici perchè non troverete nessuno disposto ad accompagnarvi. Kasumi Ninja fa male anche alle vostre qualità sociali.
Di buono ci sono le fatality. Già, perchè il gioco sembra davvero in toto la bruttissima copia di Mortal Kombat ma almeno in questo frangente i designer si sono inventati delle scenette cruente niente male, che culminano con la geniale esecuzione. di Angus, da non perdere nel filmato correlato all'articolo. Con il noto picchiaduro Midway, Kasumi Ninja condivide anche il gore, solo che stavolta il sangue scorre veramente a fiumi, colando dalla barra dell'energia e posandosi sullo scenario. Una trovata, vi dirò la verità, non cattiva...

Una recensione senza un perchè?

Finiamola, le risposte ai titoli dei paragrafi sono tutte negative! Il Jaguar, gli Hand-Made, Kasumi Ninja rappresentano il fenomeno del trash nella maniera più cristallina. Può sembrare perverso, ma questo prodotto merita di essere giocato, eccome. In fondo, la voglia di andare avanti per vedere cos'altro c'è non è un sintomo di qualità? Troverete tanti brutti giochi nella vostra carriera di videogiocatori, ma pochi in grado di spronarvi così frequentemente a ricaricarli. Perchè essere trash non vuol dire solo essere brutti: è certamente una condizione imprescindibile ma che va a braccetto con il potere attrattivo congenito della produzione. Kasumi Ninja ha dei momenti memorabili, è incontestabile. Potreste passare decine di ore su di un gioco di ruolo per poi dimenticarlo dopo qualche tempo, mentre due soli minuti di questo picchiaduro potrebbero rimanervi impressi per sempre. Allora, vale la pena acquistare un Jaguar? E' bene spendere dei soldi per Kasumi Ninja? Può essere interessante o divertente scavare nell'immondizia? SI! SI! SI!

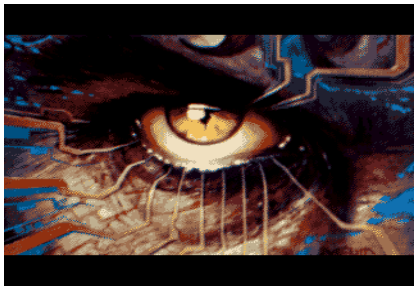
La Macchina del Tempo

a cura di: gianlucasantilio

Settembre 1990

Anarchy

Secondo alcuni il migliore clone di Defender per i 16-bit è Datastorm, ma se c'è la Psygnosis a tuffarsi nella mischia conviene tenerla d'occhio. Anarchy parte alla grande, con le solite meravigliose schermate tipiche del suo sviluppatore ed una valida musica introduttiva, ma non sembra offrire una sfida in grado di appassionare a lungo. Tecnicamente ineccepibile anche durante la partita, con un parallasse multistrato che faceva decisamente effetto.



Simulcra

Tra i designer più interessanti degli anni '80/primi '90 entra di diritto Andrew Braybrook, che questo mese ci propone con la sua Graftgold lo shooter poligonale Simulcra. La semplice idea di adottare una soluzione tecnica volta alla tridimensionalità costituisce da sola un valido punto di interesse, ma Simulcra si distingue ancora oggi per la sua attualità, con le sue meccaniche essenziali, immediate e divertenti.

In netto contrasto rispetto alle tendenze odierne che ci riempiono di nuovi giochi al rientro dalle vacanze, il mese di Settembre del 1990 si mostra avaro come pochi, almeno per ciò che concerne l'homegaming. Quando il software manca, può presentarsi una buona occasione per ottenere una discreta visibilità parlando invece di hardware, e così l'Amstrad coglie la palla al balzo per presentare al pubblico i suoi nuovi pargoli fra i computer della serie CPC e per debuttare nel mondo delle console con il GX4000. Quante macchine abbiamo visto partire con grandi pretese e fallire miseramente? Tante, ma il GX4000 non fa nemmeno quello: intende accontentarsi, difatti, di rubare un po' di scena a Master System e NES, guadagnandosi una fetta del mercato 8-bit. Pur competitiva nel prezzo e nelle caratteristiche tecniche, la console non è poi stata capace di attirare le voglie di un pubblico molto più accattivato dai prodigi del Megadrive, vicinissimo al suo lancio europeo, non potendo nemmeno contare su una dignitosa offerta in videogiochi, i quali erano spesso esattamente gli stessi della vecchia generazione di computer CPC. Insomma, peccato, ma se la sono cercata...

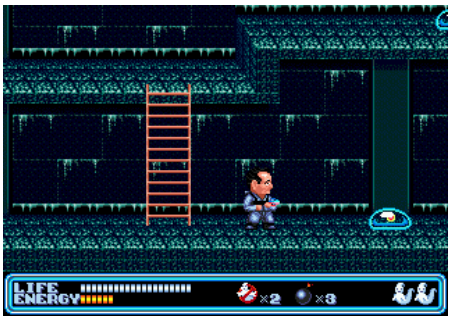
Proiettiamoci sui nostri amati home computer per confermare che i publisher, durante l'estate trascorsa, hanno pensato soprattutto a rilassarsi. I possessori di 8-bit possono trovare qualche soddisfazione solo rivolgendosi ai videogiochi riproposti a prezzo di budget, nella speranza di non averli ancora giocati. Amighisti ed atariSTi possono consolarsi con qualcosina in più, e gli sparatutto Anarchy e Simulcra hanno buone frecce nella loro faretra. Molto interessante e molto originale è Murder, un gioco basato sull'investigazione di un omicidio all'interno di una grossa villa. Si raccolgono gli indizi, si parla con le persone e si sperimentano nuove combinazioni ad ogni partita, perchè all'inizio di ognuna il software genera una storia con dettagli differenti. Plotting è la conversione dell'omonimo coin-op della Taito, un puzzle game divertente in cui ci tocca combinare i soliti blocchi con lo stesso disegno. Peccato che nel giro di appena un anno arriverà Puzznic, molto simile ma col vantaggio incalcolabile di offrire donne nude come fondale.
Che vi piaccia o no, i titoli validi del mese finiscono qui. Possiamo citare comunque Gold of the Aztecs per Amiga, PC ed Atari ST, un cinematic platform ambizioso e graficamente persino apprezzabile in fotografia, peccato che da giocare sia quasi uno strazio, con una struttura interamente basata sul trial&error, un po' come Rick Dangerous, ma più scattoso e meno geniale nel gameplay. Ah, c'è anche Back to the Future II... Devo commentarlo? Un multievento costituito da cinque sezioni una peggio dell'altra. Se i tie-in godono di pessima fama, è anche merito suo!

Amstrad GX4000

Passiamo allo scoppiettante mondo delle console, pure lui con pochi acuti, ma col Megadrive di mezzo la spettacolarità non era mai da escludere. Dalle sale giochi arriva un nome noto, ma giusto il nome: si, perchè non è chiaro il motivo, ma la Sega aveva la strana abitudine di non offrire reali conversioni dei coin-op, piuttosto episodi alternativi dello stesso brand, proprio come accaduto ad E-Swat che, non a caso, soffre il confronto col gemello diverso a gettone. Il 16-bit Sega coccola anche i fan di Ghostbusters con un tie-in non particolarmente brillante, con i protagonisti della pellicola disegnati in stile super-deformed e caratterizzato da azione platform piuttosto scontata.
La Sega non dimentica di supportare anche il suo Master System, anzi, tira in ballo la mascotte della casa che ha preceduto Sonic: Alex Kidd in Shinobi World riporta la scimmietta sugli schermi, ma è arduo considerarlo un seguito dell'acclamato Miracle World in quanto introduce inediti elementi da hack'n'slash, purtroppo senza cogliere particolari favori dai fan e dalla critica. Per un po' di divertimento meglio rivolgersi a Super Monaco GP, tenendo ben presente che non si tratta di una vera conversione dell'originale da sala, ma di un racing game diverso, meno spettacolare ma capace di intrattenere a dovere. Il PC Engine ha un'uscita interessante, ma Don Doko Don è "solo" un simpatico platform a schermo fisso in cui controllare dei nani determinati a sbarazzarsi di mostriciattoli vari a suon di martellate, forse non il titolo adatto per contrastare il temibile Megadrive.

Il meglio di questi trenta giorni si trova in sala giochi, dove la Sega davvero non si risparmia. Alien Storm e Moonwalker sono ancora oggi ben impressi nelle memorie dei videogiocatori, mentre un po' più "underground" è Bonanza Bros, che ci cala nei panni di due ladri in azione in vari edifici, proponendoci un gameplay che oggi definiremmo stealth, pur con le doverose eccezioni arcade del caso.

E-Swat



Ghostbusters

Alex Kidd in Shinobi World

Bonanza Bross.

Alien Storm

Prendete Golden Axe, toglieteci il nano e rimpiazzatelo con un robot, dopodichè sostituite l'abbigliamento del guerriero e dell'amazzone con indumenti avveniristici. Saranno perfetti per lo scenario da B-movie di Alien Storm, in cui gli eroi non sono altro che paninari col vizio di far saltare in aria tanti marziani cattivi. Se vi piaceva l'hack'n'slash precedente non potrà che appassionarvi anche questo!

Moonwalker

Il simbolo eterno della musica pop pare essere stato anche un appassionato di videogames. Dopo il debutto al cinema, anche le sale giochi accolgono Moonwalker, un insolito beat'em up caratterizzato da grafica isometrica e colonna sonora tratta dal preziosissimo repertorio di Michael Jackson. Rischiava di presentarsi come la solita commercialata, è invece riuscito a guadagnarsi ben più di qualche appassionato.

SpazioBlog

Temi personali e cultura videoludica

Sarò Breve #2: The Adventures of Bayou Billy

Nel 1989 i designer Konami, forse reduci da una maratona dei film di *Mr. Crocodile Dundee*, decisero di creare per Famicom **Mad City**, un gioco multievento chiaramente ispirato al personaggio interpretato da Paul Hogan. Per l'epoca doveva trattarsi di qualcosa di sorprendente, dato che oltre ai segmenti in stile picchiaduro a scorrimento (il primo mai prodotto da Konami), ce n'erano altri di genere totalmente diverso: livelli di guida e persino sezioni in cui andava rispolverata la storica Zapper per sparacchiare in prima persona ai cattivi che sbucavano un po' ovunque.

Giunto in Occidente su NES e rititolato **The Adventures of Bayou Billy**, il gioco si trasforma in una tortura per i poveri acquirenti: non solo i controlli sono scadenti come nell'originale, ma la difficoltà è aumentata in modo pazzesco tanto da farlo diventare un'esperienza assolutamente frustrante. Nelle fasi picchiaduro la collisione sprite è indecente e ci vorrà un sacco di tempo per tirare giù a suon di cazzotti anche il nemico più ridicolo; in quelle di guida non solo controllare l'auto è difficilissimo, ma la suddetta *esploderà* non appena sfioreremo ogni minimo ostacolo; nelle fasi shooter infine non potremo permetterci di sprecare un singolo proiettile, data la scarsità delle munizioni.

L'unico aspetto memorabile del gioco è il tentativo di unire tre generi così differenti tra loro, ma non si può proprio dire che sia riuscito. Ah, e poi il campionamento del titolo non appena si inserisce la cartuccia, allora una cosa d'avanguardia ma oggi esilarante per la sua qualità gracchiante!

Boyakki

Sega è... (Aka: Il delirio di un Segaro)

Personalmente vedo la Sega come un cavaliere solitario, un ronin che non segue nessuno tranne che se stesso, consapevole delle avversità che comporterà questa sua scelta di vita, che preferisce sbattere la testa in continuazione contro lo stesso muro sperando di sfondarlo piuttosto che aprire comodamente la porta dal lato opposto, quella via di comodità che garantisce un miraggio per i fan ed un ottimo profitto garantito da produzioni che possono accontentare tutti.
Sega va contro la corrente del fiume, Sega è la via oscura che se ne frega dei benpensanti e delle famiglie, Sega è una via tortuosa che ricercava la perfezione bidimensionale evitando di sbatterti in faccia un ammasso di poligoni che ingannavano l'occhio ed appiattivano la mente, Sega è la ricerca dell'eccentrico, del particolare, di quel tocco nipponico spudorato che ti avvolge completamente in un turbine di emozioni.
Sega è un viaggio a cavallo di un drago alato attraverso lande desolate, Sega è una folle, spensierata corsa in auto con il vento nei capelli e l' odore di salsedine, è l'estate anni '80, è una musica ribelle "che ti vibra nelle ossa, che ti entra nella pelle"; Sega è un volo in un sogno, il sapore di mille battaglie in mille possibili mondi, un mix sperimentale di generi, un gioiello prezioso che pochi si possono permettere, è un marchio a fuoco, il coraggio di perseguire obiettivi impossibili, è utopia.

Un piccolo omaggio all'unica grande S, che nonostante i tanti dolori resta sempre grande. Forza Sega continua a combattere, siamo con te!

Cthulhu

Commerciale? ...no, grazie!

Questo termine ha rovinato molti sogni, tolto fascino a quello che poteva essere il mondo più ordinato e pulito: quello dell'informatica. Ricordo ancore che poco più di una ventina di anni fa, durante i periodi ozianti in attesa dell'inizio del nuovo anno scolastico, trastullandomi tra una cosa e l'altra, a volte andavo a casa di qualche amico appena tornato dalle vacanze estive, che condividesse anch'egli la passione per i computer. Erano tempi transitori tra un'evoluzione e l'altra e spesso cose semplici apparivano ai nostri occhi come vere e proprie magie.
A quei tempi l'approccio con quelle "macchina infernali", quali gli Home Computer, non era di certo dei più facili; tutto veniva svolto direttamente dalle tastiere, che per i nostri affascinati occhi sembravano immense, non vi era il normale concetto di "mouse" e chi possedesse tale strumento era esclusivamente e prettamente per motivi professionali, utilizzandolo soprattutto su PC da prestazione che attualmente non sfiorerebbero neanche quelle del più economico telefono cellulare odierno. Quello che si provava era un contatto magico, quel suono caratteristico dei tasti in plastica che risuonavano dolcemente nelle nostre orecchie mentre ricopiavamo lunghi listati in Basic, da riviste più o meno conosciute, avendo come risultato (dopo una serie interminabile di errori di battitura da correggere)giochini di livello mediocre, che però con i loro movimenti scattosi e qualche decina di colori, facevano risplendere nei nostri occhi "pixellosi" arcobaleni", atmosfera enfatizzata magicamente dai classici suoni "crash", "boom", "zzap!"...ove la fantasia più sfrenata sostituiva la mancanza di definizione grafica; oppure digitare i vari "LOAD" per caricare dal registratore o, per i più fortunati, da un lettore floppy, giochi precompilati già pronti per l'uso, ma che comunque ti facevano avere un contatto diretto con la macchina, dandoti la strana sensazione che quei computer avessero un'anima e che non ti avrebbero mai abbandonato sul più bello, come invece accade spesso con i PC odierni.
C'era davvero di tutto in giro: chi aveva un Vic20 col quale poteva avere un primo approccio col mondo dell'informatica, chi rimaneva deluso invece perché dalla pubblicità ingannevole di questo computer era convinto di aver acquistato una macchina potente al pari di un Commodore 64 ma ad un prezzo molto ridotto…ricordo ancora molto bene la pubblicità italiana del Vic20 nel quale scorrevano le immagini di alcuni giochi tra cui International Soccer per C64…chi pensava che con l'Atari VCS possedesse una sala giochi in casa senza aver fatto i conti con il Colecovision, chi si limitava ad usare il suo home computer come una console per i giochi non sapendo nulla a livello hardware, ma pavoneggiandosi con gli amici dichiarando con atteggiamento prosopopeico di avere il computer più potente del mondo, chi viveva in famiglie un po' anticonformiste e preferiva l'effettiva versatilità di un computer, acquistando macchine poco conosciute e supportate, come fece mio padre con me acquistando un TI-99/4A della Texas Instrumets, che poi si rivelò una scelta azzeccata per chi voleva toccare con mano il "vero" mondo dell'informatica; c'erano poi i possessori dello ZX Spectrum della Sinclair che spesso si vedevano beffeggiati dai "commodoriani" dando luogo alle famose e tutt'ora interminabili diatribe Commodore 64 vs ZX Spectrum…
Tutto questo dettato però da un'atmosfera affascinante e fantasiosa, che dava luogo ad un vero e proprio mondo a parte, dove nulla era dato per scontato e il senso di stupore era sempre lì dietro l'angolo, rendendo vivo e dinamico quel mondo. …un insieme di fattori che l'attuale "regime commerciale" ha distrutto, senza che nulla più ci stupisca, pensando "tanto prima o poi lo inventeranno"…mentre prima le poche novità pubblicate ce le gustavamo fino in fondo, anche perché ci veniva dato il tempo di farlo, di scoprire ogni cosa che riguardasse quella novità, celarne i segreti più nascosti ed emozionarci per ogni nuova scoperta… rendendo duraturo quel magico sogno costellato di pixel colorati che disegnavano le nostre avventure virtuali di un tempo…
Non si tratta di retorica ma di un fatto reale e cioè che quella magia non tornerà mai più, nemmeno con le tecnologie moderne, ormai siamo abituati ad avere qualsiasi cosa ci serva, senza provare un minimo di stupore a riguardo.
Vivere l'informatica molti anni fa era come leggere uno dei nostri libri preferiti : stava a noi costruire il sogno che faceva da sfondo alle nostre avventure preferite.

Semplici ricordi di un eterno adolescente...

gekido_ken

Un NES è per sempre

A long time ago...
Ah,il NES... Quante potrei dirne su di lui...
Una console che ho inseguito per anni, cercato, desiderato invano... Prima di potermela finalmente portare a casa.
Il primo contatto avvenne una serata nelle vacanze di natale, di anni e anni fa...
Ricordo bene come era in bella vista sulla scrivania di mio cugino dopo che l'avevo solo

vista in tv e ricordo anche la sua espressione soddisfatta nei nostri confronti... Per la serie: "Eh, io ho il nintendo, son troppo avanti".
Noi a casa avevamo il Commodore 64, ma per quanto fosse un gioiellino certi capolavori come mariobros, legend of zelda, metroid, castlevania, ecc, potevo solo sognarli...
O giocarli andando a scrocco a casa di amici, pratica che era molto comune a quei tempi

Son passati molti anni (e console nel mercato) da quelle serate, ma il cruccio per il primo gioiellino di casa nintendo mi è sempre rimasto, nonostante diversi miei anni di lontananza al mondo dell' intrattenimento videoludico.
Ma certe passioni son dure a morire e, complice il download da wiiware dei primi super mario bros il cruccio è tornato

C'è solo un uomo che può aiutarmi!
I primi tentativi non sono stati molto fruttuosi. Prezzi troppo alti su ebay, console troppo malridotte le poche volte che riuscivo a trovarle nei mercatini.
Poi, un suggerimento in famiglia mi ha ricordato che c'era qualcuno che poteva avere ancora quella console...

Per sua pigrizia (e per mia fortuna) infatti, mio cugino non era mai riuscito a vendere come si era ripromesso il suo vecchio NES, una volta passata la passione videoludica, quindi giaceva dimenticato nel vecchio garage dei suoi.
Già di per se la notizia era incoraggiante e il suo "Mah, se ci fai qualcosa prendilo pure" una volta che lo avevo chiamato per preannunciargli la confisca era ancora meglio.
Poi mi trovai davanti la dura realtà, visto che quel garage era ridotto peggio di una partita a tetris ormai compromessa.

Dovrebbe stare in un museo!
Dopo un attento lavoro di archeologia iniziai a ritrovare i reperti... Tutti miracolosamente in buono stato.
Un pad... Alcune cartucce... Cablaggi vari... Un altro Pad...
E poi finalmente... Tornò alla luce!
Esteticamente sembrava tutto a posto, ma dopotutto aveva passato piu di una decina di anni in mezzo alla polvere...
Un rapido viaggio a casa, connessione di cartucce/pad/cavi con la stessa frenesia dei ragazzini che 20 anni prima si ritrovavano tra le mani quel gioiellino
E finalmente...

Il NES è tornato tra noi

Imperius_Rex!

Nelle viscere di Orzammar

Non sembrava finire più la scalata verso l'imponente formazione rocciosa custode di Orzammar. L'ultima grande dimora della civiltà dei nani è anticipata da una piazza molto ampia, un tempo zona di contatto fra gli abitanti della terra ed il mondo esterno, oggi precario rifugio di rinnegati e vagabondi spaventati dall'orda di abomini che invade queste terre.

Mai visto un portone così imponente. E' davvero possibile vivere nel cuore di una montagna? Quale forza, quali risorse, quale ingegno può rendere concreto un simile progetto?

Con non poca eccitazione mi avvicinai alle guardie per chiedere il permesso di entrare. Erano titubanti, ma è bastato il tempo di dimostrarmi un Custode Grigio per convincerli a farmi passare.

I primi passi oltre il portone ci hanno condotto nella Sala degli Eroi, uno spazio celebrativo dedicato ai Campioni, che altro non sono che le divinità naniche. Una lunga successione di statue ci ha meglio illustrato quale fosse la consistenza della tradizione del posto, assurta addirittura a religione: qui gli dei sono venerati come tali quando ancora in vita. Nessuna entità celeste, nessun dogma. La distanza tra un nano qualunque ed una divinità è di un'invenzione, un gesto eroico, un'opera. A titolo di esempio, l'ultimo campione ritenuto in vita è Branka, una donna che ha migliorato drasticamente la vivibilità di Orzammar inventando il carbone che non produce fumo, eliminando tutti i complessi problemi relativi al riscaldamento ed al ricircolo dell'aria di un'intera città sepolta in una montagna. Oltre la Sala degli Eroi, una porta conduce al distretto popolare del luogo.

Un avventuriero della mia stirpe, che ha combattuto un'orda di prole oscura a Redcliffe, che viaggia con una strega mutaforma al suo fianco e strappa budella deformate ai non-morti per rivenderle al mercato, non dovrebbe sorprendersi di nulla, ma come rimanere impassibile di fronte ai riflessi cremisi che la luminosità della lava fa danzare sulle statue di bronzo? Come non restare senza fiato se il tuo cielo adesso è fatto di roccia pur essendo ancora così lontano?

Non so quanto ci sia voluto ai nani per costruire Orzammar, magari lo scoprirò nel corso di questo mio soggiorno, ma quello che ho visto è straordinario. Non è soltanto il ritrovarsi in una città sotterranea a stupire, ma la cura stessa riposta nel suo mantenimento. Mi dicono che, ad eccezione del distretto della polvere, tutto qui ad Orzammar sia un'opera d'arte figlia di una lunga tradizione di fabbri di altissimo livello che adorano lavorare una varietà di materiali, molto spesso acciaio rosso. La cosa buffa è che passando del tempo a contatto coi nani, ciò sembra ancora più incredibile: mai vista una civiltà più ubriacona e sgorbutica di questa, con uomini e donne quasi indistintamente barbuti e sgraziati, circondati da un'aura di aria salata che testimonia come la birra sia assai più comune dell'acqua tra i liquidi della città. La mia compagna d'avventura Morrigan, che di solito ama lamentarsi ad ogni piè sospinto, sembra avere addirittura perso la sua vena ironica e pungente, sopraffatta dal disagio e dalla nausea. Io ed Alistair proviamo un taciturno ma genuino godimento per questo...

Si avverte tensione da queste parti, ho addirittura avuto modo di assistere ad una rissa tra parteggiatori di diversi candidati al trono di re. Inutile aggiungere che ci sia scappato un morto, i nani non vanno molto per il sottile e le forze dell'ordine sembrano vagare senza bussola. Harrowmont e Bhelen, due nobili locali, vorrebbero governare Orzammar, ognuno con le sue buone ragioni: il primo è più acculturato, più saggio, sebbene non si risparmi metodi politici criticabili in questi giorni, mentre Bhelen è il principe naturale, ma suo padre Edryn lo ha rinnegato, chiedendo al Consiglio di non permettergli mai di raggiungere il trono. Ma le tradizioni sono tutto in questo posto e la popolazione è in una fase di stallo, non sapendo chi incoronare.

Dopo avermi visto arrivare assieme ai miei amici armato di tutto punto, mi hanno chiesto l'improponibile: cercare la dispersa Branka. Se la troverò, in veste di Campione e quindi divinità, potrà esprimere una preferenza sul re che non potrà essere contestata. E' sparita da due anni, da quando è scesa nelle Vie Profonde sotto Orzammar per estirpare un nido di prole oscura. Ci è andata con tutto il suo clan, ma di quelle centinaia di nani non è tornato nessuno. Come sperare che siano ancora vivi? Capisco che la forza della religione riesca ad instillare una fiducia straordinaria, ma da quelle caverne da tempo non spuntano che demoni.

Sono costretto ad andarci, purtroppo. Non posso che ignorare le perplessità dei miei amici: la guerra che sta per incombere nel mondo esterno richiede la cooperazione di tutte le razze, nani compresi. Alistair sta pregando la sua dea Andraste. Prega bene, amico mio. Nelle Vie Profonde ci servirà la migliore delle benedizioni.

(ispirato da Dragon Age: Origins)

musehead

Poesia Nerd

il lento animale
con gran carapace
si muove ostile
mentre il prode artigiano
coraggioso salta da lontano
per poterlo affrontare
e il punteggio aumentare
ma giunto sul guscio
l'animale morde il poveraccio
sul suo destro polpaccio
Il giocatore adirato
urla come un matto
"Eppure cosi ho sempre fatto!"

Spiegazione:
Ecco cosa succede a un ignaro giocatore di Super Mario bross, quando gioca per la prima volta a Mario Bross.

karka

Commandos: Behind Enemy Lines

Parlando di strategici in tempo reale, vengono in mente giochi come **Starcraft**, **Warcraft**, **Command & Conquer**..

Perché si chiamano **"strategici"** ?

Essenzialmente perché richiedono al giocatore di mettere in atto una "strategia".. nello sfruttamento di risorse, nella creazione di unità, nella scelta di tempistiche, ecc.

Perché **"in tempo reale"** ?

Beh, qui la risposta è più difficile.

Non esistendo il concetto di "turno", l'azione scorre via fluida, senza pause.

Ma come la mettiamo con il fatto che gli edifici vengono costruiti nello stesso lasso di tempo che impiega un soldato a spostarsi di una schermata ?

Tanto reali non sembrano, questi tempi !

Discorso diverso vale per **Commandos : Behind Enemy Lines**... che pure è uno strategico in tempo reale.

La strategia che richiede al giocatore è però di tipo diverso... su "piccola scala" potremmo dire.

In effetti **il giocatore non deve gestire un'intera armata**, ma un piccolo gruppo di soldati, spesso composto da 2-3 unità.

Non ci sono edifici da costruire, metallo da estrarre, legna da tagliare.

E il tempo è veramente "reale".

Il gioco propone 20 missioni, lo scenario è quello della seconda guerra mondiale (dunque i nemici sono i nazisti).

All'inizio di ciascuna missione, vengono assegnati al giocatore un numero variabile di soldati, ciascuno con abilità specifiche.

Ma tali soldati sono unici... esiste un solo cecchino, un solo berretto verde, un solo marine, ecc.

E tali soldati rimangono i medesimi per tutta la guerra !!

Questo implica che il giocatore non comanda anonime ed impersonali unità.. ma veri e propri personaggi, con un nome, una voce ed un insieme di capacità, manco si trattasse di un gioco di ruolo.

Come detto poco sopra, essi rimangono gli stessi per tutto il gioco.. dunque non sono ammessi decessi durante le varie missioni.

Vediamo brevemente chi sono i nostri eroi...

- **Jack O'Hara, "Butcher" - Berretto Verde:** sposta oggetti e cadaveri, si arrampica, si mimetizza, può distrarre i nemici, utilizza come armi un coltello ed una pistola.

- **Sir Francis T. Woolridge, "Duke" - Cecchino:** possiede un fucile da cecchino... chi lo avrebbe mai detto.

- **Thomas Hancock, "Fireman" - Geniere:** maneggia esplosivi, granate e trappole. Può tagliare le reti elettrificate.

- **James Blackwood, "Fins" - Marine:** può immergersi in acqua e guidare mezzi acquatici; possiede un arpione.

- **Samuel Brooklyn - Pilota:** guida mezzi terrestri, anche carri armati. Può utilizzare le postazioni con mitragliatrici fisse. Possiede un mitra.

- **Rene Duchamp, "Frenchy" - Spia:** può travestirsi da nazista e distrarre i nemici; può uccide con iniezioni velenose.

Le missioni sono abbastanza varie, spaziando dal "distruggi il ponte" al "recupera il documento".

In ciascuna di esse **è da prediligere un approccio stealth**, a meno di volersi trovare contro un intero esercito nazista.

Questo significa essenzialmente evitare di entrare nel cono visuale dei nemici e nascondere i corpi degli individui uccisi.

In alcune missioni il gioco è difficile, ma mai noioso e sempre appagante.

Tramite mouse e poche scorciatoie da tastiera si comanda tutto alla perfezione.

La grafica è isometrica, con vista dall'alto.

Pur nella sua completa bidimensionalità, risulta ricca di dettagli e piacevole alla vista.

Buono anche il sonoro, sia per quanto riguarda le musiche che relativamente ad effetti sonori e voci.

Menzione speciale per i filmati, autentici documenti video della seconda guerra mondiale supportati da commento audio.

In definitiva, non posso che consigliare questo Commandos a tutti gli amanti degli RTS.. ed anche a tutti quelli che non disdegnano di tanto in tanto una sessione di gioco più riflessiva e meno convulsa.

Già che ci sono, consiglio anche lo pseudo-seguito (in realtà è una specie di mission pack) **Commandos : Beyond the Call of Duty** e il vero seguito **Commandos 2**.

Dopo questi primi 3 giochi, la serie ha nettamente perso smalto.

Ancora una volta, buona la prima.

Voto: 92\100

LordRey

Fukushima 50

Che cos'è un eroe?
Qual'è la vera definizione di eroe?
Molto spesso si è utilizzato questo termine impropriamente
Si mitizzano attori, cantanti, politici.
Spesso il termine eroe resta impigliato nelle pagine di un fumetto, di un libro o di un film nel quale l'attore di turno presta il volto, un'immagine fondamentalmente priva di significato, bello ed attraente, magari con una tutina colorata con tanto di simbolo in bella mostra.

Ma l'eroe, il VERO eroe molto spesso non ha un volto,
non appare nelle pagine di tutti i giornali, non si presta a talk show spesso simili a pollai.
Perché il vero eroe è fondamentalmente una persona umile, che non ha bisogno di farsi notare, che non ricerca la stima pubblica o gli applausi, il vero eroe corre dei rischi che ben pochi sarebbero disposti a correre.

"Fukushima 50" Questo è il nome dato al gruppo di persone che volontariamente hanno deciso di restare alla centrale nucleare Giapponese per tentare di impedire una catastrofe che non solo sconvolgerebbe il Giappone, ma il mondo intero.
Cinquanta persone inizialmente, ma che sono in seguito aumentate facendo i turni, che hanno salutato le loro famiglie, amici e conoscenti con la quasi certezza di non rivederli mai più, per salvare il loro paese, per salvare il mondo.

Vorrei qui di seguito elencare a grandi linee le regole del Bushido, La via del guerriero, del Samurai:

Gi: Onestà e Giustizia
Sii scrupolosamente onesto nei rapporti con gli altri, credi nella giustizia che proviene non dalle altre persone ma da te stesso. Il vero Samurai non ha incertezze sulla questione dell'onestà e della giustizia. Vi è solo ciò che è giusto e ciò che è sbagliato.

Yu: Eroico Coraggio
Elevati al di sopra delle masse che hanno paura di agire, nascondersi come una tartaruga nel guscio non è vivere. Un Samurai deve possedere un eroico coraggio, ciò è assolutamente rischioso e pericoloso, ciò significa vivere in modo completo, pieno, meraviglioso. L'eroico coraggio non è cieco ma intelligente e forte.

Jin: Compassione
L'intenso addestramento rende il samurai svelto e forte, diverso dagli altri. Egli acquisisce un potere che deve essere utilizzato per il bene comune. Possiede compassione, coglie ogni opportunità di essere d'aiuto ai propri simili e se l'opportunità non si presenta egli fa di tutto per trovarne una.

Rei: Gentile Cortesia
I Samurai non hanno motivi per comportarsi in maniera crudele, non hanno bisogno di mostrare la propria forza. Un Samurai è gentile anche con i nemici. Senza tale dimostrazione di rispetto esteriore un uomo è poco più di un animale. Il Samurai è rispettato non solo per la sua forza in battaglia ma anche per come interagisce con gli altri uomini.

Makoto o Shin: Completa Sincerità
Quando un Samurai esprime l'intenzione di compiere un'azione, questa è praticamente già compiuta, nulla gli impedirà di portare a termine l'intenzione espressa. Egli non ha bisogno nè di "dare la parola" nè di promettere. Parlare e agire sono la medesima cosa.

Meiyo: Onore
Vi è un solo giudice dell'onore del Samurai: lui stesso. Le decisioni che prendi e le azioni che ne conseguono sono un riflesso di ciò che sei in realtà . Non puoi nasconderti da te stesso.

Chugi: Dovere e Lealtà
Per il Samurai compiere un'azione o esprimere qualcosa equivale a diventarne proprietario. Egli ne assume la piena responsabilità , anche per ciò che ne consegue. Il Samurai è immensamente leale verso coloro di cui si prende cura. Egli resta fieramente fedele a coloro di cui è responsabile.

Le persone che stanno rischiando la vita in questi giorni a Fukushima si possono definire veri samurai? Puoddarsi, ma una cosa è certa, sono dei VERI eroi.
E' giusto quindi che il loro sacrificio non sia dimenticato, facciamo in modo quindi che questo esempio di umanità, dia un alito di speranza per le generazioni a venire, che ci faccia credere che l'umanità possa migliorare, e che la corruzione non abbia preso completamente il sopravvento.
Facciamo in modo che il ricordo di questi eroi non si spenga e che un nome resti impresso

come un marchio a fuoco nelle nostre menti: FUKUSHIMA 50

Cthulhu

Il paradosso del videogioco per tutti

Belli, bellissimi i tempi degli 8 o 16-bit, quando ogni piattaforma la riconoscevi dagli screenshot del gioco, quando di ogni prodotto imparavi vita, morte e miracoli sulle preview delle riviste, fantasticando su come potesse essere dal vivo. Poi era ovvio ritrovarsi emozionatissimi nel poterlo giocare davvero.

A chi piacevano i videogiochi del tempo, però, ed in molti li consideravano molto distanti dalle proprie preferenze. Ci volevano a volte riflessi felini per arcade che ci mettevano KO in venti secondi, altre volte infinita pazienza per mapparsi i dungeon di un gioco di ruolo o per imparare i comandi di un simulatore di volo.

La rivoluzione della Playstation fu quella di allargare il pubblico, magari grazie ad una conquistata tridimensionalità e quindi spettacolarità, forse anche ad una difficoltà più "graduale" in virtù di giochi che non avevano più necessità di inondarci di nemici per essere longevi. Ed in questa direzione si è mosso il videogaming fino all'ultima, bizzarra generazione che va ormai divisa in due fasi.

La prima è quella che visto l'esplosione della Wii. In più di un senso, il mondo dei videogiochi è diventato più ricco: per la prima volta il pad si evolve e subentrano nuove forme d'intrattenimento, gradite o meno. Party, fitness e dance game invadono i negozi ma, soprattutto, vendono tanto. Ogni giocatore, anzi, ogni persona può trovare qualcosa pensata per lei, anche perché PS3 e X360 non restano a guardare ed offrono autentici capolavori, da Gears of War a Bioshock, da Mass Effect a Metal Gear Solid 4.

E' un inizio d'autore sia nel casual gaming che nel classic gaming, perché tutti puntano all'innovazione, chi nei controlli, chi nella tecnica, chi nelle meccaniche di gioco. E poi la crescita esponenziale del digital delivery che azzera i costi di distribuzione giustificando la rinascita di generi pressappoco estinti come il platform 2D, lo sparatutto o il beat'em up a scorrimento. C'è un gioco per tutti, e tutti puntano alla qualità.

Le cose vanno bene quasi per tutti: la Wii è terra di dominio del casual con sfortunate esperienze per diversi giochi "classici", tutto il contrario sulle altre macchine, ma va bene così, c'è un gioco ed una macchina per tutti.

La seconda fase di questa generazione vede i publisher mettersi alla ricerca non di videogiochi validi per ogni categoria di utente, ma di titoli capace di piacere a tutta la platea. Può funzionare?

In una certa maniera, sì. E' un dato di fatto che esistano i giochi per tutti, come esistono i film per la famiglia: Singstar, Buzz, Wii Sports sono alcuni esempi di successo. Non ha senso, invece, cercare di imporre ciò che nasce di nicchia al grande pubblico, perché si rischia di perdere i vecchi fan e di lasciare comunque indifferente gli altri. Purtroppo, è in questa direzione che si sta muovendo il mercato.

Alcuni esempi molto recenti ci vengono in aiuto: la straordinaria Bioware è stata tra le compagnie che più hanno rischiato quest'anno, raggiungendo risultati incredibili sia nei giudizi critici che nelle vendite. Prendiamo il loro Dragon Age, che ha fatto il botto con la prima uscita, vicinissima alle meccaniche non certo di facile assimilazione di Baldur's Gate, dall'elevata difficoltà e dai combattimenti lunghi. Con Dragon Age 2, il team ha voluto "ammorbidire" alcuni aspetti del gameplay, ma non perché criticati, solamente per spettacolarizzare il tutto e renderlo accessibile ai giocatori meno competenti. Il risultato sono state vendite all'incirca dimezzate e tanti cori di protesta.

Recentissimo l'altro esempio: Dead or Alive per 3DS. La Tecmo Koei aveva bisogno di allargare il bacino d'utenza, perché la console ha venduto poco e i possibili acquirenti sono quindi scarsi. Da qui alcune introduzioni come le combo automatiche da attivare tramite il touchscreen, più altre concessioni "casual". Risultato nelle classifiche? 30mila copie vendute al lancio, una miseria.

Dall'altra parte abbiamo The Witcher 2, stesso genere di Dragon Age 2, zero ammiccamenti alle semplificazioni di un gameplay vincente nella sua prima uscita. Il gioco ha straconvinto la critica ed i giocatori, in più ha venduto oltre 200mila copie al lancio, un miracolo considerando che al momento è un'esclusiva PC e che il piccolo publisher che lo distribuisce non ha esibito una promozione mastodontica.

A questo punto mi domando: abbiamo bisogno davvero dei videogiochi per tutti? O forse era meglio com'era solo poco fa, con un videogioco per ogni gusto? Tra l'altro sembra non convenga neanche alle softco...

musehead

L'era dell'utente medio

Sono tempi bui questi, in cui il gioco online è diventato dipendenza per le nuove generazioni quasi come una droga, tempi in cui i giochi perdono il loro valore diventando serie infinite, ne compri uno, esce quello nuovo e butti via il vecchio, e non parlo di serie come FIFA che esistono dai tempi del Megadrive, ma roba come Call of Duty, campagna in singolo breve ed incentrata sulla storia e poi via con l'online, e appena esce quello nuovo tutti a lanciarsi a vendere il precedente a prezzi stracciati visto che probabilmente nessuno lo vorrà...
Eppure c'è ancora chi combatte, i Platinum Games sono tra questi "guerrieri" che ancora ci regalano perle uniche, da conservare gelosamente nella nostra collezione e riprendere ogni tanto, giochi che appena terminati vien voglia di ricominciare subito, o riporre con cura sul proprio scaffale e lanciargli un'occhiata ogni tanto, sicuri che a breve quel piccolo disco brillante verrà reinserito nella nostra console.
Spesso si dice che negli ultimi anni, nell'ambito videoludico, l'occidente è riuscito a riprendersi e sormontare lo strapotere delle produzioni Giapponesi.
Beh certo, ci sono grandi produzioni, la serie God of War ne è un esempio... Un momento... Ma prima non c'è stato "Rygar the legendary adventure" su Ps2? Direi di si, e God of War prende a piene mani da questa produzione GIAPPONESE.
Comunque è vero, Ci sono perle occidentali da non dimenticare, Mirror's Edge in primis, come non apprezzare e rimanere estasiati quando a inizio gioco ci ritroviamo sui tetti di questa bianca città, nella quale ci muoviamo di corsa a tutta velocità di tetto in tetto provando realmente un senso di vertigine dato dall'inquadratura in prima persona... Eppure, quanto ha venduto? Poco, è stato criticato negativamente da moltissimi utenti e probabilmente non vedrà un seguito, o se lo vedrà, come ha detto EA, cercherà di andare incontro alla massa presentandosi con un gameplay più classico; d'altronde proviamo ad immedesimarci nel classico minch... utente medio, cosa può pensare giocando a Mirror's Edge? "Ma le armi non servono a niente!" "Oh ma io voglio massacrare tutti sti poliziotti e invece devo scappare" "Ma come si fa a fare il salto all'indietro?" "Mi viene la nausea" "Ma non c'è l'online!" Specialmente nell'ambito del sistema di controllo, probabilmente l'utente medio (con una prontezza di riflessi media) non ha compreso ed apprezzato il concetto di "flusso" che permea tutto il gioco, non ha apprezzato i colori appositamente accesi, non ha capito un cacchio insomma e quindi lo ha bollato come "schifezza".
Prendiamo ora Vanquish, partorito appunto da quelle menti geniali dei Platinum, un gioco frenetico ma che richiede precisione, basato su un sistema di coperture di certo già utilizzato in altre produzioni, ma che sprizza originalità e divertimento da tutti i "pori" eppure, nonostante la critica lo abbia abbastanza apprezzato, l'utente medio come minimo non sa neanche che cacchio sia, e comunque... "non c'è l'online".
Insomma, nel mio essere spesso sconclusionato, ho citato questi due esempi per dire che i veri giochi, le vere perle, non sono quelli che puntano sulla grafica, sulla storia, sulla longevità o sull'online, non potranno mai essere grandi giochi da ricordare per sempre quelli che nascono per diventare serie infinite e spillare soldi ai poveri utenti (certo banalità), ma neanche quelli che obbligatoriamente ricercano l'originalità (no, neanche questa).
Un grande gioco lo si riconosce da una cosa che esiste da sempre, dalla voglia di rigiocarci, e dalla passione dei programmatori che per forza trasuda. Perché giochi come i vecchi Sonic o Mario (aaah che sofferenza pronunciarlo!) li rigiocheremo per sempre?
Ma non solo, ci sono anche giochi di ruolo che ogni tanto riprendiamo, insomma è il concept che conta, Shadow of the Colossus ha una storia bellissima, ma è alta anche la rigiocabilità, reimmergersi in quelle terre desolate, riaffrontare i colossi...
E comunque il Giappone dimostra di essere ancora forte nella produzione videoludica e di sicuro più originale.
(Si oggi scrivo alla cazzo quello che mi viene in mente al volo e allora?)

Cthulhu

Filosofia spicciola #6

"Voglio giocare di giorno, giocare di notte, vivere giocando, morire giocando, e giocarmi l'anima dopo la camicia!"

("Notre-Dame de Paris", Victor Hugo)

Sunstoppable

retrogaminghistory ©